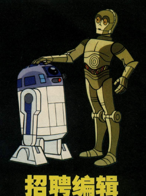


Vol.138
特别企划:2003 TOKYO GAME SHOW新作特辑
电子游戏与电脑游戏
科学时代
2003.12
特报:索尼重拳出击 PSP引领电玩新风尚
神游机成败未卜,前景堪忧
国内电玩业的崛起?
iQue中国制造!
特稿
一书三宝
电子游戏与电脑游戏
电子游戏一点通
VCD
仅售10元
王道攻略
侍道2
●侍道2权威攻略+侍道2名刀出招一览
超时空要塞
恶魔城 无罪者的叹息
天外魔境2
火影忍者
统一战线
梦幻风暴 / 胜利足球
科普频道 / 电影专场
口袋帝国
掌机新闻、周边
N-GAGE专题分析
●怒涛新作直击
合金装备3 食蛇者
九怨 真女神转生3
剑风传奇 街道2 DORORO 妮娜
樱大战物语 樱大战5
ISSN 1005-250X
12>
9 771005 250004





招聘编辑

■攻略编辑

工作所在地：北京市
职位描述：游戏攻略编辑工作
应聘条件：
1、30岁以下，热爱游戏。
2、熟悉日文，能够自行翻译相关游戏剧情、对白。
3、文笔流畅，有攻略撰稿经验者优先。
4、工作积极努力，具有良好的团队合作意识。
5、对RPG、SLG、AVG类型游戏有较深研究者。

谁说我们一成不变?!

2004年的《电子游戏一点通》

- 神气正16开本
- 双层纸壳豪华包装
- 内附CD+VCD双光盘
- 16页全彩印刷
- 内容精彩无限
- 仅售8元

■文字编辑

工作所在地：北京市
职位描述：杂志的文字编辑工作
应聘条件：
1、30岁以下，热爱游戏，对游戏杂志的发展有独到的见解。
2、思想新锐、敬业，有较强的文字整合能力，具有团队协作意识。
3、具备一定日语能力，能够自行翻译相关资讯。
4、有责任心，能吃苦耐劳。

具备以上条件的你请将个人简历寄至：
（邮编：100085）北京市清河邮局062信箱
《电子游戏与电脑游戏》人力资源部（收）
Email:tvandpcgame@yahoo.com.cn

新作发售表 NEW SOFT SCHEDULE

游戏种类 AVG \ 冒险　RPG\ 角色扮演　ACT\ 动作　SLG\ 模拟　ARPG \ 动作角色扮演　FTG \ 格斗　SPT \ 运动　RAC\ 赛车　SRG \ 射击　SRPG\ 模拟角色扮演

PlayStation

游戏	厂商	类型	价格
11月13日			
妹妹公主 2	MEDIAWORK	AVG	5800 日元
青空及伙伴们的梦之冒险	MTO	AVG	4800 日元
11月20日			
毕业生外传	KONAMI	AVG	1800 日元
恶魔城 X—月下夜想曲	KONAMI	ACT	1800 日元
多油伍佐卫门	KONAMI	ACT	1800 日元
极上 parodi	KONAMI	AVG	1800 日元
棋魂—院生顶上决战	KONAMI	TAB	280 日元
12月11日			
鬼太郎 逆袭！妖魔大血战	KONAMI	ACT	3980 日元

PlayStation2

游戏	厂商	类型	价格
11月27日			
鬼武者—无赖传	CAPCOM	FTG	6800 日元
恶魔城	KONAMI	ACT	6980 日元
山脊赛车—竞速进化	NAMCO	RAC	6800 日元
死亡火枪 OX+	ECHOL	STG	4800 日元
零—红之蝶	TECMO	AVG	6800 日元
假面超人—正义的系谱	BANPRESTO	ACT	6980 日元
三国志 9	KOEI	SLG	9800 日元
她的传说与我的石板—与阿美里安之剑一起	D3 PUBLISHER	SLG	价格未定
一击杀虫！！好好先生	KONAMI	ACT	6800 日元
鬼 2—山城麻将篇	TAITO	TAB	4800 日元
Q 版赛车 HG4	TAKARA	RAC	6800 日元
12月4日			
一步神拳	DORASU	ETC	2800 日元
机动战士 Z 高达—奥干 VS 泰坦斯	BANDAI	ACT	8980 日元
Kunoichi~忍~	SEGA	ACT	6980 日元
D→A—黑色	TONKIHOUSE	AVG	6800 日元
D→A—黑色（捆绑）	TONKIHOUSE	AVG	7800 日元
电车 DE GO—东京急行篇！	音乐馆	SLG	6800 日元
GT4	NAMCO	RAC	2980 日元
12月11日			
生化危机—网络版	CAPCOM	AVG	8980 日元
新世纪 GPX	SURISE IN TERACTIVE	RAC	6800 日元
创造德比 3—来创造德比马吧	SEGA	SLG	6800 日元
零式飞行员—孤空之奇迹	SAMMY	STG	5800 日元
鬼太郎—异闻妖怪奇谈	KONAMI	S·RPG	6800 日元
犬福	HAMSTER	AVG	5800 日元
12月18日			
蒙面超人 555	BANDAI	ACT	6800 日元
索尼克	SEGA	ACT	6980 日元
信长之野望—苍天录	KOEI	RPG	10800 日元
钢铁的咆哮 2	KOEI	SLG	6800 日元
12月25日			
欢迎来到羊村	SUCCESS	ETC	6800 日元
武刃街—BUJINGAI	TAITO	ACT	6800 日元

DC

游戏	厂商	类型	价格
11月27日			
永远 17—那外面的无限奖金篇	KIDS	AVG	4800 日元
恋爱 CHU—快乐长官	GN SOFTWARE	AVG	6800 日元
恋爱 CHU—快乐长官初回限定版）	GN SOFTWARE	AVG	7800 日元
2003 年秋			
雪	NEC	AVG	价格未定
2003 年内			
拳击时代	TAKUTO	AVG	6800 日元
MYSTEREET—不可逆世界之探侦绅士	ABEL	SLG	价格未定

NGC

游戏	厂商	类型	价格
11月27日			
山脊赛车—竞速进化	NAMCO	RAC	6800 日元
11月预定发售			
星球大战—侠盗中队 3	EA	ACT	6800 日元
荣誉勋章—日出	EA	STG	6800 日元
玛里奥赛车	任天堂	RAC	8800 日元
GOTCHA FORCE	CAPCOM	ACT	价格未定
12月4日			
米奇与美尼	CAPCOM	ACT	6800 日元
12月5日			
BATEN KAITOS—没有终结的飞行与遗失的海	NAMCO	RPG	价格未定
12月11日			
盛大战役 3	BANDAI	ACT	6800 日元
12月18日			
熟练格斗—热斗	TAKARA	TAB	6800 日元
美国选集 Vol.4 高桥名人之冒险岛	HUDSON	ACT	3000 日元

GBA

游戏	厂商	类型	价格
12月4日			
DX—渡世间是我们的	ASIK ACE ENTERTANMENT	ETC	价格未定
网球王子	KONAMI	SPT	4980 日元
古惑狼 2—转来转去催眠大聚会	KONAMI	ACT	4980 日元
力量小子袖珍 2	KONAMI	SPT	4980 日元
铁拳浪子—燃烧之真白吧	KONAMI	ACT	4800 日元
索尼克	SEGA	ACT	4980 日元
12月6日			
海底奇兵	YUKES	ACT	4800 日元
12月12日			
百变小樱	TDK CORE	ETC	4800 日元
耀眼护士物语—护士育成	TDK CORE	SLG	4800 日元
发售日未定			
鬼太郎危机一发！妖怪列岛	KONAMI	ACT	价格未定
铁拳浪子—燃烧吧红色斗志	KONAMI	ACT	价格未定

WSC

游戏	厂商	类型	价格
11月20日			
凶暴人舞会中的孙悟空	BANDAI	ACT	价格未定
发售日未定			
最终幻想 II	SQUARE·ENIX	RPG	价格未定

XBOX

游戏	厂商	类型	价格
11月27日			
山脊赛车进化版	NAMCO	RAC	6800 日元
12月25日			
御加—百鬼讨伐绘卷	FROM SOFTWARE	ACT	6800 日元
2003 年内预定发售			
忍者外传	TECMO	ACT	价格未定
加奈~妹~	PANZER SOFTWARE	AVG	6800 日元

科学时代 2003.12 电子游戏与电脑游戏

2003 年 12 月号 下半月版 总第 138 期

特别企划

震撼特报

超攻略道场

纵横四海

名作大家谈

游戏研究

口袋帝国

新作直击

其他栏目



COVER : ZERO~RED OF BUTTERFLY~

版权声明

健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。注意自我保护,谨防受骗上当。适度游戏益脑,沉迷游戏伤身。合理安排时间,享受健康生活。

游戏索引·GAME INDEX

CONTENTS

主办单位	海南省科技咨询服务中心	美术编辑	关云峰	广告许可证	琼工商广字 04 号
出版	科学时代杂志社	专栏编辑	袁亮 潘秉正 刘晓亮 李晓波	邮政编码	100085
编辑	科学时代杂志社编辑部		高媚 蔡晨东 宋妙妙 王华崇	通信地址	北京市清河邮局 062 信箱
社址	海南省海口市公园路 3 号明星大厦 403 室	印刷	山东新华印刷厂临沂厂	电子信箱	tvandpcgame@yahoo.com.cn
社长兼总编辑	陈日岷	国际标准刊号	ISSN1005-250X	广告发行部	010-84853492 转 26
副总编辑	张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军	国内统一刊号	CN46-1039/G3	邮购咨询	010-84853492 转 11
执行主编	高墨林	国内总发行	济南市邮政局	读者热线	010-84853492 转 20
编辑部主任	任 良	订阅出售	全国各地邮局	出版日期	2003 年 12 月 1 日
艺术总监	高墨林	邮发代号	24-165	定价	人民币 8.60 元

NEWS TIME

短消息： 据 GameGossip 近日报道，KONAMI 东京会社于 10 月 14 日在海外申请了早先已有透露的 PS2 用恐怖动作 AVG 游戏系列最新作《寂静岭 4》的游戏商标《SILENT HILL 4 : THE ROOM》，游戏预定于 2004 年末发卖。

SCOOP 特报 "弄潮儿"索尼重拳出击 PSP引领电玩新风尚



今年 E3 展前，当 SCE 宣布其超强悍掌机 PSP 时，全世界玩家的目光都停留在了这款"机能接近 PS2"超级掌机，有关 PSP 的主机假想图也开始不断在网络上流传，今看来那种折叠式的经典造型恐怕只是玩家们的一厢情愿了，近日 SONY 终于在美国公布了 PSP 主机的设计原型。

在美国时间 11 月 4 日下午，SONY 在纽约召开了公司战略发布会，并且公布了万众期待的 PSP 主机设计原型。这一 PSP 设计概念图是由索尼电子在位于新泽西和旧金山的美国设计中心 ADC 创作的。从图上显示，PSP 将是一款机身瘦长、拥有 4.5 英寸 16:9 宽屏幕的主机，1.8GB 容量的 60mm 小型 UMD 碟碟仓则置于主机背部，在主机一角还有一个可让玩家套在手上的锁链。

这一概念图是 ADC 设计师的作品，并且受到了 SCE 社长久多良木健的认可。虽然概念图并不等于主机的最终形态，不过受到久多良木健认可的这一设计方案被最终采用的可能性将非常大。从这一概念图也可以感受到 SONY 电子产品一向简洁而时尚的设计风格，相信与最终成品的相似程度将会非常高。

HARD 硬件 WARE 索尼整合高科技于 PSX 一身 独家上演家电帝国野望计划

今年 5 月底 SONY 举办 2003 年度经营方针说明会时，公布了一台整合了 PS2 游戏与多功能视听装置的新产品 PSX，希望进一步抢占家庭视听娱乐中心的庞大市场。

这台 PSX 在 10 月 7 日至 11 日在日本"CEATEC JAPAN 2003 博览会"正式公布，并预计今年底正式上市。共分为 2 种类型发售，搭载 160GB 硬盘的 PSX 主机 DESR-5000 售价为 79800 日元；搭载 250GB 硬盘的 PSX 主机 DESR-7000 售价为 99800 日元。正确发售日期还未公布。

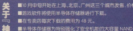
PSX 整合了 PS2 的游戏功能，并与掌上主机 PSP 进行互动；可以播放 DVD 影片，具备电视选台功能；对应宽频网络、内建 160 GB/250GB 硬盘；能接收 BS 卫星讯号等等众多功能，堪称是一台多功能的视听娱乐器材，而且银白色的造型充满了高科技质感。

EVENT 事件 《GTA3》血案追踪报道 四公司被迫赔偿巨额美金

据消息指出，美国有两兄弟由于受到 PS2 游戏《GTA 3 横行霸道》影响而犯下杀害两人的罪刑，如今被害者家属决定向 SCEA 以及 Take-Two、Rockstar Games、Wal-Mart 等贩售代理商提出控诉要求赔偿，赔偿金额高达 2 亿 4600 万美金。而根据表示，在这笔巨额赔偿金中其中 4600 万美金是补偿部分，而 2 亿美金则是惩罚部分。法院方面目前还没给出宣判结果，本刊会继续给予关注，敬请读者留意。

HARD 硬件 WARE 中国电视游戏产业今日腾飞?! "神游机"欲在中国市场展拳脚

任天堂 9 月 25 日公布，将作为游戏厂商正式进入中国市场。将会推出中国市场专用的廉价版游戏机"神游机"。



关于『神游机』

- 10 月中旬开始在上海、北京、广州这三个城市发售，价格为人民币 498 元，销售地区将阶段性扩大。
- 游戏软件将使用半导体存储器进行下载。
- 在专卖店每次下载的费用为 48 元。
- 半导体存储器为特别强化了安全机能的大容量 NAND 型闪存。
- 神游机使用的游戏主要是以前的 N64 游戏。
- 所有游戏将全部汉化，初期将投入"马里奥"系列等 10 个游戏。
- 外形非常紧凑。另外拥有非常高的分辨率，可以输出高清晰画面。

截至发稿日，"神游机"都没有公布确切的发售日期，本刊将会继续关注、报道。



▲中国制作，任天堂协助开发的这款神游机（iQue Player）外形是手柄与主机呈现一体样式，游戏卡带从手柄的底部插入，再连接到电视上就可以进行游戏了。

EVENT 事件

KONAMI 并购 ATLUS 科氏集团又获生力军

Takara 是日本知名的玩具制造公司，这加公司最著名的玩具有"变形金刚"等系列产品。近日，这家公司宣布将会收购日本著名的游戏开发商 Atlus。在不久前，Takara 就已经收购了 Atlus 32%的股权，现在 Takara 将会开始购入 Atlus 余下的 690 万美元股票，并购整个 Atlus。

Takara 虽然在日本玩具市场上拥有极高市场份额，在游戏市场上则仅是个小角色。Takara 旗下有一家小型游戏软件开发公司，而这家分公司同时也是 KONAMI 集团的下属公司。整个 KONAMI 集团还包括 KONAMI、HUDSON 以及元气。至于 Takara 此次并购 Atlus 的原因，则是试图通过这家老牌游戏厂商加强自身的游戏开发实力，并且不排除脱离 KONAMI 的可能性。Takara 希望在 2004 年 3 月之前结束并购。

Atlus 是日本相当著名的游戏开发公司，该公司成立于 1986 年 4 月，当时的主营业务是计算机软件开发。其后在 87 年 1 月，Atlus 开始以街机销售为主体业务。89 年 Atlus 开始代理 Gameboy 游戏发行，91 年正式开始加盟任天堂软件开发阵营，并在次年推出了自己的游戏主机"Play Zone"。其后 PZ 失败，Atlus 将主力转向 SFC 软件开发，并招募了"女神转生"的生父冈田耕始。92 年 Atlus 出品的《真女神转生》终于在 SFC 上登场。除了"真女神转生"外，Atlus 另外一个知名游戏系列就是街机格斗大作"豪血寺一族"。

ATLUS

EVENT 事件

索尼、微软所向披靡挺进中东 "PS 系列体验展"网联苗开办

索尼近日参与了在阿联酋举办的 GITEX 电脑购买者展会。本次展会将让参观者们有机会体验世界领先的最新科技，并现场购买打折电脑产品。当然，这其中也包括索尼的 PS 系列产品。

索尼计划在 GITEX 展上摆出一个特别展台，其上标着"中东 PS 体验展"(The Middle East PlayStation Experience)，该展台将会向公众免费开放。在该展区中将会提供 150 个试玩机台，尽量让参观者都能亲身体验到 PS 以及 PS2 游戏的精彩魅力。根据该公司的一位发言人称，PS 系主机上所有类型的游戏都将在该展会上展出。索尼称此次的"中东 PS 体验会"是"将游戏体验带给这一地区公众的完美展会。"

除了索尼外，此次参与 GITEX 展会的游戏相关企业还有微软和诺基亚。至于微软是否会在展会上展出 XBOX 以及相关游戏尚不得而知。

EVENT 事件

GC 销售额再攀新高 降价引发商业新生机

Nintendo 今天宣布自从 GameCube 主机降价以来他们的市场份额从原来的 19%猛增到 37%。此数字是由 Nintendo 市场部经理 George Harrison 在纽约的 Harris Nesbit Gerard's Playtime 2003 投资会上宣布的。

Harrison 说："在现在紧张的经济情况下，我们通过降价尝到了甜头，同样玩家也迫不及待的从货架上搬走 Nintendo GameCube，因为 80 美元的优惠对于谁都是一种诱惑。"

根据 NPD 统计，Nintendo GameCube 在 2003 年的销售额比去年多了 2%，GBA 销售也比去年多将近 25%。作为鲜明的对比，微软的 XBOX 却降了 3%，SONY 的 PS2 下降 17.5%。

SOFT 软件 WARE

史克威尔"现身说法"推名作 《星之海洋 3 完全版》再爆新料

曾经在业界吵的沸沸扬扬的所谓《星之海洋 3 完全版》有了最新进展，这款游戏目前初定名为《STAR OCEAN 3：Director 's CUT》，并得到了 SQUARE ENIX 的官方证实。

作为一款完全版，新加入要素自是不可或缺的。该作中将会加入的新要素分为两点：第一是原本的女性同伴角色 MIRAGE COAST 将会在这一完全版中正式加入玩家队伍，她的主要武器为枪械，同时也可使用脚踢为必杀技。游戏中也将加入 MIRAGE COAST 的一些全新情节。除了新加入角色外，该作中还将追加三人对战模式。玩家可以从六名角色中选择一名作战，单人游戏时电脑会控制其余两名角色，游戏场景则可以由玩家自由选择。玩家在该模式中胜出就有机会获得珍贵的道具。

游戏将会支持双人操作战斗团队里的两名角色进行战斗，预定双 DVD 包装，目前完成度 80%，预定 12 月 25 日发售。不过该作将不会收录英语配音或字幕。目前该作开发度为 80%。



SOFT 软件 WARE

《生化危机》有望登陆 PS2 CAPCOM 意欲甩掉 NGC

据最新一期《FAMITSU》报道，CAPCOM 将会在下个月公布一款与"生化危机"系列相关的"震撼大作"。由于《生化危机 4》早已公布，并且已经锁定 NGC 平台。本次公布的"生化危机"新作将与 BH4 毫无关联，而是一款原创新作。

目前有关该作的一切资料不详，据估计这款游戏的对应平台将极有可能是 PS2。由于在此之前 NGC 独占的全系列《生化危机》并没有得到合理回报，制作精良的《生化危机 0》和《生化危机 1》复刻版与预期销量相去甚远，并且导致了"生化危机"的知名度不断下降的趋势。CAPCOM 曾多次在公开场合暗示对 NGC 平台的不满之情，PS2 上的网络版《生化危机：大爆发》也正是 CAPCOM 因为对 NGC 信心不足而制作的一款尝试作品。

NGC 独占"生化危机"后，CAPCOM 近年来在 PS2 上力捧的作品如"鬼武者"、"鬼泣"风生水起，其势头甚至盖过了"生化危机"。因此 CAPCOM 与任天堂翻脸，转而制作一款 PS2 的"生化危机"正统作品绝非不可能。毕竟 CAPCOM 绝对不可能将镇社之宝轻易的付之流水。

SOFT 软件 WARE

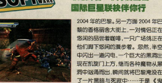
日本游戏音乐名人荟萃《街头霸王 音乐集》诞生



CAPCOM 会社决定推出纪念《街头霸王》诞生 15 周年的音乐 CD《街头霸王 音乐集（STREET FIGHTER TRIBUTE ALBUM）》，该音乐 CD 采用了日本游戏史上史无前例的超强制作阵容，相原隆行、古代佑三、佐宗绫子、下村阳子、叶山宏治、古川もとあき、细江慎治、松前真奈美、光田泰典、光吉猛修、吉田博昭、渡部恭久共 12 位著名日本游戏音乐制作人用各种风格分别重新演绎了《街头霸王》系列中的游戏音乐，预定于 12 月 17 日发卖，价格 3150 日元。

SOFT 软件 WARE

《鬼武者 3》再度出击 国际巨星联袂伴你行



国际巨星尚雷诺和金城武联袂演出的《鬼武者 3》将于明年五月发售。该作故事分为上下两篇，其中上篇故事仅占总共的 30%。开篇发生在本能寺之夜，左马介的使命是与光秀的叛军一起冲进本能寺，跟随叛军，与幻魔的军队混战。当信长被杀之后，被扭曲的历史进入了乱序的时空，续而引发了时空的错乱，于是左马介被卷入了时空隧道，来到了 2004 年的巴黎。另一方面 2004 年巴黎的香格丽舍大街上，一对情侣正在悠闲的品尝着咖啡，一只广场鸽正在他们脚下悠闲的漫步着。忽然，半空中闪出一道闪电，一个巨大的黑洞出现在凯旋门上方，继而各种魔物从黑洞中汹涌而出，瞬间就将巴黎淹没在了一片黑暗与死寂中……于是《鬼武者 3》的下篇故事拉开了帷幕。

《鬼武者 3》的开发人员为一作原班人马。该作在操作上将会更好的对应 PS2 类比摇杆，稻船敬二表示《鬼武者 3》的操作将会更好的适应全 3D 化场景，这一点上有点类似《鬼泣》。另外玩家可以任意选择两名主角之一进行游戏，而在某些特定情节中甚至可以同时使用两位主角，两位主角都有风格炯异的武器配置。

EVENT 事件

惊闻任天堂收购 BANDAI 虚惊一场任氏此举纯是投资

TAKARA 收购 ATLUS 一事尚未完结，如今又有更加惊爆的消息传来——任天堂正准备收购 BANDAI。

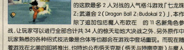
早前就有消息称，任天堂正在暗中大规模收购 BANDAI 股票，近日任天堂公开承认了这一说法。据路透社报道，截至上个月末，任天堂就已经收购了 BANDAI 2.6%的股份。由于 BANDAI 本身是日本最大的玩具制造商，这 2.6%的份额也已经相当惊人。在这一消息传出后，BANDAI 股价立刻攀升 4.59 个百分点，达到每股 2850 日元的价格，而任天堂股价则下滑 3.43%，跌至 6720 日元。

任天堂大规模收购 BANDAI 股票的消息一时之间成为日本电玩产业最为轰动的大事，日本不少小报都长篇累牍的对任天堂的收购行动作全面报道，并且广泛预测任天堂将要收购 BANDAI 的意图。由于此次收购 2.6%股份之后，任天堂随即成为 BANDAI 的十大股东之一，任天堂此举的真正意图不得不让人怀疑。一些小报甚至言之灼灼的称，任天堂已经与 BANDAI 商谈收购事宜！不过两家公司都出面否认了这一说法，然而业内人士依然对此猜测不已。

BANDAI 会社 23 日召开记者发表会，社长高须武男正式宣布任天堂会社取得了 BANDAI 总股份的 2.6%，但任天堂此举只是出于投资的目的，与外界谣传的任天堂将与 BANDAI 合并与资本提携等无关。

SOFT 软件 WARE

《七龙珠 Z:武道会 2》与您相约 抢先领略悟空与布欧的精彩大战



由 Atari 预定 2003 年 12 月 2 日在北美 PS2 上推出，日本方面则由 BANDAI 预定于明年 2 月推出贩售，以人气漫画「七龙珠」为主题改编的这款最多 2 人对战的人气格斗游戏「七龙珠 Z:武道会 2（Dragon Ball Z:Budokai 2）」，本作除了追加包括魔人布欧在 的 11 名新角色参战，让玩家可以进行全部合计共 34 人的惊天动地大决战之外，另外原作中玩家熟悉的各种招式技法像是合体等也都会在游戏中登场重现。而现在随着游戏在北美的即将推出，也特地公布悟天克斯（悟天与特南克斯）与魔人布欧战斗的精彩画面。

EVENT 事件

《最终幻想 7》登陆他机种无望 史克威尔此情不渝誓死效忠 PS2

据消息指出，于美国发行的 Xbox 官方杂志《Official Xbox Magazine》（OMX），在预定 11 月 4 日发售的最新一期封面上公布的游戏目录中，在“WHERE ARE THEY NOW”的单元清单里赫然出现 SQUARE ENIX 过去倍受好评的人气 RPG 大作《FF VII》的名称于其上。

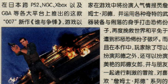
▲这是 XBOX 的官方杂志《Official Xbox Magazine》。

在美国 Xbox 官方杂志《Official Xbox Magazine》的封面出现《Final Fantasy 7》的字样记载，如今根据确认，得知该杂志主要是指之前为玩家介绍过的动画版《Final Fantasy VII:Advent Children》由于是 DVD 格式，因此玩家也可以用 Xbox 来播放欣赏。对于喜欢《FF VII》作品的玩家来说，想要在其他平台上重新玩到这款游戏重制版果然还是不太可能。

SOFT 软件 WARE

领略另类游戏《007 谁与争锋》 邦德女郎带你展开刺激之旅

由 Electronic Arts 预定 2004 年 3 月 8 日在北美，2003 年 12 月在日本跨 PS2、NGC、Xbox 以及 GBA 等各大平台上推出的这款“007”新作《谁与争锋》，游戏以全新的剧本和玩法与原著相辅相成，创作出邦德式的强烈色彩，玩家在游戏中将扮演人气情报员詹姆士·邦德，并运用各种奇特的武器装备与俐落的身手打击恐怖份子，再度挽救世界和平免于遭到邪恶恐怖份子破坏。而且在本作中，玩家除了可以扮演邦德之外，还可以扮演美艳的邦德女郎，并与朋友一起进行刺激的冒险，对喜欢“詹姆士·邦德”系列的玩家来说是颇值得尝试的一款大作。



EVENT事件

惊闻！女性玩家开辟暴力市场！英国大学启动女玩家研究课题

据报道，西英格兰大学将会启动一个针对女性玩家的最新研究课题，而研究的重点就是不断增多的女性玩家群体。负责该研究课题的是这所大学的海伦·肯尼迪博士，她将会深入研究一些喜欢暴力游戏的女性玩家们。肯尼迪博士表示，她希望找出女性玩家在玩这些游戏时与男性玩家的在心态以及方式上的不同之处，以及是否一些女性英雄如劳拉等的出现让女性玩家喜欢上这类游戏。

"很多年以来电脑游戏吸引的都是一些男性玩家。游戏产业一直以来都是男孩子们的天地。他们担心一旦改变风格的去适应女性玩家玩家就会失去主力市场，不过他们同时也忽略了一个事实，那就是他们白白错过了一个从未开发过的巨大市场。尽管如此，女性玩家现在对游戏是越来越感兴趣了，或许是因为类似古墓丽影女主角之类的人气角色的出现吧！"

HARD硬件WARE

GBA系列周边狂野亮相 影视听三元一体频频秀

am3会社于10月24日召开GBA、GBASP用动画、音乐欣赏新周边"ADVANCE MOVIE"的发表会，am3会社新代表取缔役社长山下显一、代表取缔役会长吉田望等出席，详细介绍了该周边与即将展开的服务内容，该周边即在GBA上插入专用接续器"ADVANCE MOVIE ADAPTER"与收录内容的专用卡带"ADVANCE MOVIE CARD"后即可观看动画或电影等，32MB的专用卡带可收录约24分钟的动画，预定于11月20日发卖，专用接续器价格3200日元、收录各种内容的专用卡带每款价格2380日元，预定于11月20日推出的第一弹为动画名作《名侦探柯南》的1-4话，每卡收录1话，将于发卖日推出专用接续器同捆《名侦探柯南》第1话卡带的3万台限定装、价格3800日元，预定于12月18日推出第2弹动画《タイムボカン》系列。同时宣布预定于2004年4月以后开展动画烧录服务，空白烧录卡价格1800日元，烧录服务费100-500日元。最后SQUARE ENIX会社的桥本真司登台宣布，在GBA用RPG大作《王国之心 记忆锁链》中的动画即采用了am3会社的影像压缩技术。

SOFT软件WARE

《山脊赛车：竞速进化》横跨三大主机 任天堂名角参与强档制作新车新模式

曾与SCE的"GT赛车"并称PS赛车游戏双雄的《山脊赛车》是NAMCO的重量级大作，游戏新作、对应三大平台的《山脊赛车：竞速进化》将于11月27日发售。该作的NGC版将会附增一张叫做《PAC-MAN VS》的游戏，这款免费游戏是采用NAMCO经典角色"PAC-MAN"的迷你游戏合集，将以一种全新的方式实现NGC-GBA联动，任天堂的宫本茂大师也加入了该作的开发。另外该作的XBOX版将会收录一项全新独特内容"H1 Open Top"。该作总共包括五种模式，分别为：赛车生活模式、事件模式、街机模式、时间挑战模式、2P战斗模式。

《山脊赛车：竞速进化》还将拥有一种独特的奖励系统"Reward Point"，玩家在比赛中取得一定名次就可以获得RP值，积累到一定数值后就可以用来改造或者购买新车。玩家刚进入游戏就有14个赛道可供选择，这些赛道分别分布于西班牙、英国、日本、澳大利亚、法国等地，并有32辆汽车可供选择。



HARD硬件WARE

特制PS2限量推出 缤纷亮丽记忆卡现身

据SCE宣布表示，近日推出一款黑色半透明的新主机"午夜黑"。此外，将于12月4日分别推出两款PS2新色主机同捆，这两款分 为与BANDAI合作的《机动战士高达Z：奥古对泰坦斯》和《GT赛车4：预告版》。与"奥古对泰坦斯"捆绑推出的金色豪华型主机，该套装包括金色PS2本体一部、两个金色手柄、一个特制竖放支架、一个蓝色"高达Z"记忆卡、以及游戏本体一套。这一捆绑套装将于12月4日发售，价格35000日元。与《GT赛车4：预告版》捆绑推出的套装也将于12月4日发售，售价22000日元。该套装包括陶瓷白PS2主机一部、一个白色手柄以及《GT赛车4：预告版》的游戏光盘。与该套装同步推出的附件如竖放支架、记忆卡等将会单独发售。



附带一提的是，SCE将从11月27日开始推出一系列的限量版PS2记忆卡。这些8MB的记忆卡将会根据今年上市的大批PS2大作制作，这些游戏包括：《生化危机：大爆发》、《GT赛车4：预告版》、《索尼克英雄》、《荒野兵器 代号F》、《大众高尔夫4》、《太鼓达人》等总共11款作品。这些记忆卡的售价为2800日元。



EVENT事件

PS2迎合市场紧急降价 XBOX不甘示弱大举反击

Sony Computer Entertainment 11月5日宣布PS2主机将从原来的25,000日元（约合美元227）降到19,800日元（约合美元180）。这次降价活动已经是PS2在日本今年的第二次降价了，这将影响到XBOX的销售，因为那时XBOX主机则是这个家用游戏机领域中最贵的。

SCE的代表Nanako Kato说："我们希望这次降价会带动PlayStations游戏软件的销售，而且在这个年底销售旺季里，我们同样也希望我们的产品有很大的需求量。"

任天堂NGC在大幅降价之后，效果立杆见影，在美国的市场占有率竟然提高了一倍，将XBOX牢牢的压在底下。在这种情况下，SONY很快就耐不住性子，终于在前几日宣布日本PS2降价20%。一向财大气粗的微软自然也不会落于人后，XBOX在日本的售价即将再次下调。据《日本经济新闻》报道，微软将会在日本将XBOX的售价下调到16800日元，这一新价格将于月底正式实施。除了直接降价外，微软还将进行一系列的促销活动，例如推出一个"XBOX白金套装"。这一限定版主机套装包括主机本体一部，两个手柄、一个DVD播放外设以及一张《世界街头赛车2》的游戏软件，而售价仅为19800日元，确实是非常的诱人啊！

EVENT事件

树大招风六巨头公司再次被控 PS2 CPU涉嫌侵害他人专利

美国威斯康新大学麦迪逊校区的专利理团体宣布由于PS2主机所搭载的CPU "Emotion Engine（EE）"涉嫌侵害专利权，因此向SONY及东芝等日美相关6间子公司等向联邦地方法院提出控诉。

根据其提出的控诉表示，EE与该大学于1986年12月所取得的「关于微细加工技术的美国专利」相互抵触，因此不但要求中止使用以这项专利为基础的技术使用，还要求支付损害赔偿；对此SCE表示虽然目前的确有这起诉讼案，但由于双方尚在进行法律程序判决中，因此目前暂时不予置评。至于东芝方面，则是表示目前并没有接到这桩诉讼案，因此尚无法确认内容，所以目前也暂时不与置评。

SOFT软件WARE

明星美少女陪你游山玩水 《小人国游记》神奇历险

由SEGA预定2004年2月发售推出，以日本人气团体早安少女组的成员后藤真希、保田圭等于日本TV系列播放的亲子表演节目"TingTing Town"为题材制作而成的这款GBA新作《小人国游记（Lilliput Kingdom: Lillimoni to issho Puni）》，如今据官方公布表示，本作将预定于2004年2月12日发售推出，至于价格则是未定。

在这款游戏中，故事将从玩家意外迷失在"小人国"中开始，为了回到原来的世界，玩家必须收集到拥有足够"梦与希望能源"的结晶"Rim"才行。主角必须与可爱的小人们一起设法努力收集这些能源。而在游戏的基本设定上，游戏中玩家必须藉由开店贩售道具来交换"Rim"。为了能得到更多的"Rim"，玩家必须设法贩售一些珍贵的道具才行。而这些珍贵的道具则是必须要当玩家与小人之间关系良好之时才能藉由每个小人所拥有的各自不同能力"不可思议之力"才能收集入手，因此要如何培养与小人之间的关系，使自己能尽早赚得"Rim"回到原来的世界，将成为游戏最大的重点所在。



《索尼克英雄》旋风再次来袭 世嘉年度大作使人花样飞翔

将跨平台推出的《索尼克英雄》不仅将带给玩家超音速游戏的乐趣，还将让FANS们体验这样一款快节奏游戏合作过关的奇妙感觉。玩家在游戏中可以从四个小组中选择其一，这四个小队分别是：索尼克队、SHADOW队、罗斯队以及黑暗队。每个小队分别由三个本领各异的成员组成。例如索尼克队由Sonic、Tails和Knuckles组成，索尼克当然还是以速度为主要本领，Tails则会利用尾巴飞翔并将SONIC和Knuckles带到更为广阔的区域，Knuckles则会滑翔、钻孔并能将SONIC和Tails投掷到特殊区域。玩家就要利用各个角色的不同本领完成游戏中十四个关卡的游戏任务。另外选择不同的队伍，各个关卡的构成也将不同，其中还会为每个队伍制作不同的过场动画以阐述故事情节。在每一关卡中还将有大量的分支路线和不同的任务完成方式，玩家们可以多次重玩。该作将于12月18日发售。

SOFT软件WARE

《最终幻想XI》驾临PC 奇妙世界等你尽情探索

SQUARE·ENIX今天宣布他们将在北美地区放出《最终幻想XI》的PC版。这款大型网络游戏的PS2版已经预定在2004年3月发售，但不管是哪个版本都将会让玩家体验和其他玩家一样互动和奇幻的世界。

SQUARE·ENIX的美国地区负责人Yasu Kurosawa说："在游戏测试中玩家的强烈反响和成功让我们感到很激动，同时我们也很期待本游戏将在北美地区的启动。《FFXI》是最大型，最有深度探险的网络游戏之一，并承诺会给玩家带来引人入胜的游戏情节，高品质的画面，各种有趣的事件，BOSS战和其他的特征将和FF系列保持一致。现在在日本已经有30万的玩家申请，并且我们有信心在北美有同样的成功。"

在这个奇幻的世界中会给玩家提供100多个地区探索，包括高山，森林，冰原，沙漠，海洋，河流，城堡，地下迷宫，相信对很多错过PS2版的玩友来说必定是个好消息。

HARD硬件WARE

PS2高科技尖端手柄问世 iType2与你共赴游戏巅峰

Nyko Technologies今天宣布在北美发行"i-Type2"型PlayStation 2手柄，由Sony Computer Entertainment America授权，售价$39.99. 此手柄实际上内置了一个迷你小键盘，让玩家在游戏中敲入信息和其他玩家产生互动，象即将发行的《EverQuest: Online AdventuresFrontiers》。

Nyko Technologies的市场经理Susan Corben说："iType2手柄是电视游戏平台的在线游戏中的一次变革。信息互动让玩家之间的距离更短，并且在用键盘输入时也不会影响游戏的连贯性。"

文:九十九、莫妮卡 编:小苗

神游机成败未卜,前景堪忧

九十九:神游机难以令人神往

打从获知有关神游机消息的那一天起,九十九就对这款所谓"要吸收更广泛的玩家群,将目标定在不如沿海城市发达的地区"的廉价游戏主机不报太大的期待。不可否认,一台可以运行 N64 游戏、并且可以模拟 SFC 的主机,连同一张收录了 5 款游戏的 64M 闪存卡,售价却只有 500 元左右,单纯在价格方面来讲的话,的确对国内的游戏玩家有一定的吸引力。毕竟其他游戏主机动辄一两千元的价格在国内还不是人人都可以接受的。但是话又说回来,凡是对游戏有一定了解的消费者,不会不知道这台主机自在机能等各种方面上与其他主机的差距,这应该是情理之中的事情;如果是非主流的游戏玩家,试问又有多少人会拿出 500 多元消费在自己并不是很感冒的游戏上呢?

一台游戏主机能否获得成功的关键是什么?是靠主机的强大机能?抑或是相对同类产品较低的价格?还是强有力得软件支持?相信回头看看无论在游戏业界创造辉煌或是折戟沉沙的各种游戏主机,大家都会得到一个毋庸置疑的答案——软件的支持。在这一点上,似乎神游机的决策层很有那么点先见之明。据官方公布的消息来看,连同主机首发的 10 款软件当中大部分是任天堂的当家游戏系列,其中不乏伴随多数中国玩家成长的马利奥系列,大家耳熟能详的塞尔达系列等等作品。这些游戏的可玩性是得到玩家一致肯定的,加之因为是面对中国市场,所有的游戏都经过了汉化,对中国玩家来讲吸引力无疑会进一步加大。问题是这些游戏都具有一个共通的诟病,偏向低幼化,很难使年龄层高的玩家产生兴趣,可恰巧最具购买能力的玩家又多数涵盖在这个人群当中。也许这样说有些武断,以上的这些只不过是根据任天堂以前的作风来臆测,不能肯定神游机上会不会出现《GTA》这种限制级,并大卖特卖的游戏,我们仍然可以观望。

也许有的人会说,盖因神游机可以模拟运行 N64、SFC 的游戏,前途还是很乐观的,单凭以往的那些经典游戏便可以使其立于不败之地了。对这种观点我不敢苟同。对,N64 以及 SFC 的经典游戏是数不胜数,某些游戏的确值得反复回味。但是在经典的游戏也只不过是"经典"而已,"经典"在某种意义上可以说是"曾经"的代名词。现在的游戏软件发展速度如此之快,快到令人乍舌的地步,试问有那一台游戏主机可以靠着向下兼容作为优势来稳坐钓鱼台?

另外,还有一点,我们要由中国玩家最羞于



见人,而又人人心知肚明的问题引申开去,那就是我们所说的 D 版软件问题。主机开发商似乎考虑的比较周全,利用到专卖店拷贝软件来作为对抗"D 版"这一洪水猛兽的手段。可能这很有效,至少是在一段时间内是这样。可是在这同时,他们有没有为玩家着想呢?48 元的软件拷贝费用不算昂贵,至少就"正版"这两个字来说是的。但是问题却出在"拷贝"上,48 元的投资对玩家来说是软性的,玩家不可能终日只玩一个游戏,再好的游戏也不能做到。如果玩家希望尝试新的游戏,而前者又很经典,玩家很想收藏,矛盾就产生了,难道玩家需要再去买一张闪存卡?这似乎不太现实吧……

软件谈的差不多了,我们再来说说硬件。不知各位对官方公布的主机造型作何感想,反正九十九是失望到了极点。说什么集成度高云云,在下倒是觉得是开发商为了最大限度的节省硬件成本才是真的,其他的说辞不过是借口罢了。先不说手柄与主机一体化之后显得格外的笨重(虽然只有 1KG,但是对于手柄来讲已经相当过分了),为什么造型上非要模仿手感极为不佳的 DC 呢(相信第一次看到它的人都会以为是 DC 的手柄吧)?估计成年人使用这种手柄(主机?)来进行游戏都会相当的累,更何况是小孩子……九十九还对一点存有质疑,从官方公布的主机图片来看,主机上似乎并没有 2P 手柄的接驳口,难道在这款主机上不会出现两人同时进行的游戏,还是会另外推出神游机专用的手柄?难不成需要象手掌机一样两台主机进行联机才可以?对九十九这样的格斗游戏 FANS 来讲,这恐怕是最差的可能了……

说了这么多,其中主观的成分占大多数,九十九何尝不希望中国的玩家也拥有自己的游戏产业与体系,只不过照现在的情况看来,这还只是一个渺茫的梦……

莫妮卡:一部"重量级"游戏机

自从任天堂要在中国发售"神游机"这款主机以来,各大媒体炒的沸沸扬扬,机迷们也都投入了十二万分的关注和热情。主机的外型类似一个手柄(而且还是巨大的那种),售价 498 元。游戏软件将使用半导体记忆卡进行下载(预计容量为 64M),在专卖店下载每次的费用为 48 元。神游机使用的游戏主要是以前的 N64 游戏。

任天堂 9/25 日公布,"神游机"将在 10 月中旬开始在上海、北京、广州这但三个城市,销售地区将阶段性扩大。10/24 日另据上海部分游戏专卖店再次提供的消息称,"神游机"的发售日将再次推后,据称上海地区的"神游机"将以主机加上 5 款游戏的烧录卡形式发卖,售价改为 598 元,5 款游戏全部改成中文游戏,,其中包括《马力奥医生》两款 N64 游戏。另中文版的《塞尔达传说》确定推出。

10/30 日网络上爆出上海地区已经出现"神游机"的海报,从海报上我们看到有《马利奥》和《塞尔达传说》等游戏。不过时至今日,任天堂的"神游机"一直裹着神秘的面纱,遮遮掩掩,始终没有说出个一二三来。

个人认为,单从游戏业在大陆的发展来看,任天堂敢于做"吃螃蟹的第一人",勇气可嘉。这是第一款主机正式的、官方的在大陆发售,从而填补了我国游戏业的空白。不管它给任天堂和我们玩家带来的是美梦还是噩梦,这都是一种大胆的尝试。但同时,我们又是一个很复杂的国度,由于盗版的猖獗和大量走私活动的兴起,尽管我们是一个没有游戏产权的国家,但我们却和有游戏产业和产权的国外玩家一样体验着种种乐趣。我想这对任天堂的业务开展一定是一个很头痛的问题。

但老任采取了另一种手段来打击和抑制盗版。从种种情况和目前我们的国情来看,任天堂很难打响他的"如意算盘",下载一个游戏需要 48 元,这个价格实在太贵,且不说记忆卡的容量巨小(我怀疑一个卡是否够用)。无论游戏多么吸引人,玩家也不会老老实实、本本分分的去专卖店下载一个又一个的游戏。这就有可能导致"上有政策,下有对策"这一原则上纲上线了。当然,目前一切还都是未知数……。

从不客观的角度来看,主机的造型就是无造型可言,感觉像是小日本拿来糊弄国人的下三滥。游戏也是些"陈芝麻烂谷子"的玩艺,早就失去兴趣(当然,从另一种角度上来看,也许是任天堂希望用这些经典的游戏吸引玩家的注意力)。这还是些视觉印象。还不知道主机拿在手里是什么感觉,是一个铅球还是一块砖?从图示上看重量"大大的沉"!上面这些话都是自己的一番猜想和推断,让我们拭目以待,毕竟任天堂要发售"神游机"已经是不可更改的事实。

游戏月运

九十九现在已成为编辑部中公认的"借金王"，遭到大家都不敢"接近"的待遇……每日形单影只，食不果腹，真是惨绝人寰呀！千不该万不该，不该怀疑本月的星相运势……

水瓶座 1.20–2.18

整体运：★★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

本月水瓶座运势整体上扬，在自身的突破或者职位的晋阶上可能会有很多的惊喜，但是切记在这同时不要忽略曾经给过你帮助的朋友或者家人。财务状况如果要总结的话应该是：纷乱或者是紧张……不容乐观。因此本月水瓶座的玩家适合选择一些可以多人同时进行的中古游戏来调剂一下呢。

本月游戏推荐：《塞尔达传说—四支剑》

双鱼座 2.19–3.20

整体运：★★★
爱情运：★★★★
理财运：★★★

这个月双鱼座的运势还是不错的，只是外在的帮助不是很多，多数的事情要靠自己来积极稳健的处理，虽然有时你表现的很强硬，但是你的人缘仍然很不错。既然这样，就应该多找一些具有磅礴气势的游戏，抑或者找一些可以锻炼自己逻辑思维能力的游戏来玩玩也不错。

本月游戏推荐：《零》，《异度传说》

白羊座 3.21–4.19

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

白羊座本月的运势还是比较低落，真是令人担忧呀。各种家庭琐事以及复杂的关系会令你感到忙碌而疲惫，且在感情方面可能会遇到小小的波折，所幸这些都可以很好的化解。收入方面的情况尚可，虽然显得很奔忙，但是应该会有足够的时间与财力去进行游戏，平衡好自己的心态是本月头等大事。

本月游戏推荐：《街霸方块 ADV》，《塞尔达传说》系列

金牛座 4.20–5.20

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

真金牛座本月运势再次开始下滑，最多应该注意的就是人际关系了，其次一定要照顾好自己的身体呢。情感方面可能会面临一些出乎意料的考验，如果通过，与她（他）的关系会更上层楼呢。另外呢，精心理财是金牛座的另一重大课题，如果处理不好恐怕连温饱都是问题，更不要说游戏了……

本月游戏推荐：了首要任务似乎是计划好自己的生活呢……

摩羯座 12.22–1.19

整体运：★★
爱情运：★★
理财运：★★

这几个月摩羯座的运势真是跌宕起伏……上个月全面回升之后本月再次变得晦暗，九十九在此表示同情。不过以摩羯的个性，越是在这种大起大落的境遇之中，越是可以发挥自己的潜力。但是要注意的是在努力维持局面的同时不要让自己陷入郁闷的心境之中，不要忘记找点游戏来放松一下哦。

本月游戏推荐：《FFTA》

双子座 5.21–6.21

整体运：★★★★
爱情运：★★★★
理财运：★★★

虽终于……终于，双子座本月的运势大大好转！不但工作学习等实质层面没有任何的问题与阻碍，就是在精神上也可以长期保持愉悦的状态，令人羡慕。收入方面没有什么大起大落，保持正常的开销绰绰有余（当然包括游戏咯~）。在本月良好的势头之下，相信双子座玩家进行什么游戏也会非常顺利吧?

本月游戏推荐：《侍道 2》

射手座 11.23–12.21

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

由这个月射手座的运势明显的好转起来，工作学习会变得顺利，生活上的压力也相应减少许多，轻松惬意起来。逐渐的远离了生活中的危机，接下来就可以舒舒服服的找几款游戏来玩了。至于什么类型的游戏么，九十九觉得既然是已经逐渐摆脱困境，就应该找一些可以使自己振作的游戏咯：）。

本月游戏推荐：《JOJO 奇妙冒险——黄金之旋风》

巨蟹座 6.22–7.22

整体运：★★
爱情运：★★★★
理财运：★★

在连续 3 个月持续强近势头之后，本月巨蟹座的运势终于开始下滑（小苗：为什么要说"终于"呢……）。不过情感上巨蟹座仍然保持强势。生活或游戏中，可能会经历一些艰辛，很多事情可能会碰壁，最好的解决方法就是抽些时间多出去散散心。至于购买游戏，建议还是等过段时间相对宽裕之后再行考虑的好。

本月游戏推荐：《天诛 参》，《首都高》

天蝎座 10.24–11.22

整体运：★★★
爱情运：★★★★
理财运：★★★

不行……完全不行呢……这个月的运势依然有些低迷……不过话说回来，值得庆幸的是多数事情已经归于平静，只要注意在各方面按部就班，生活还是会比较顺利的。虽然心中可能会有些按奈不住，但是却不要急于购入一些不必要的周边或者是软件，只会给自己突增负担，这可是九十九的经验之谈呀:~(。

本月游戏推荐：《超兄贵——神圣的蛋白质传说》

天秤座 9.23–10.23

整体运：★★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★★

看来这个月持续幸运的星座不只是处女座一个，天秤座也非常的稳定呢，尤其是在后半月会更加的顺畅。加之天秤座本身的性格使然，这个月会变得更加的具有活力与信心，个人的魅力会倍增。在这种状态的影响下，天秤座玩家的兴趣应该会更为广泛，去找一些往日疏于尝试的苦手游戏来进行吧。

本月游戏推荐：苦手，苦手……选择的同时注意不要让自己困惑呢。

处女座 8.23–9.22

整体运：★★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★★

本月处女座的大好运势继续绽放，自上月大幅度好转之后，相信会持续很长一段时间。虽然是这个样子，但是切忌沾沾自喜，一定要保持一种平静的心态，不管是生活中还是游戏中。本月的资金状况仍然象上月一样平稳，可以放心的入手几款新作大作，但是不要因为手头宽裕就不做谨慎的选择哦。

本月游戏推荐：《天外魔境 II》，《玻璃之蔷薇》

狮子座 7.23–8.22

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

虽然没有什么非常大的起色，但最可贵的是运势还算平稳。无论是工作生活或者是游戏上，都会显得游刃有余，使得自己的成就感与自信心倍增。人际关系需要精心去维系，看看是不是有些朋友或者亲人被自己疏忽了？如果真是这样，选一款轻松愉快或者温馨的游戏与他们一同进行吧。

本月游戏推荐：《樱大战》系列



这本期我们又会向广大的游戏爱好者们介绍多款优秀作品，通过每个游戏的销售情况，各位就可以了解到这款游戏的受欢迎程度，其中有很多持续上榜的作品，可见玩家对于这些作品的喜爱程度，如果还没有体验过的玩家最好现在就去体验看看吧，说不定你会从此喜欢上这款游戏呢。

游戏榜中榜 TOP10

1 天外魔境 II
HUDSON　RPG　9月25日
本月销量：11万8892　累积销量：11万8892

这是经典游戏的再度登场，虽然故事剧情没有更改，但在画面上得到了很好的提升，采取3D效果展示，老玩家们的怀念之作。

2 侍道 2
SPIKE　AVG　10月9日
本月销量：11万4322　累积销量：11万4322

让玩家自己决定成为"正义"还是"邪恶"的作品，你可以为了正义而拔刀保护人民，也可以充满邪恶，发泄罪恶。总之是很爽快的游戏。

3 真·三国无双猛将传
KOEI　ACT　9月25日
本月销量：8万9495　累积销量：86万6362

身为一名武将就要为了胜利和名誉奋勇前进，这就是三国游戏要告诉我们的，"猛将传"中新加入了角色和新的系统，等待所有三国英雄挑战。

4 GTA3
TakeTwo \ ACT \ 9月25日
本月销量：7万9683　累积销量：20万2582

5 实战老虎机必胜法
SAMMY \ SLG \ 10月2日
本月销量：4万3685　累积销量：4万3685

6 实机动战士高达一相逢在宇宙
BANDAI \ ACT \ 9月4日
本月销量：2万8015　累积销量：53万8172

7 骑龙者
SQUARE·ENIX \ A·RPG \ 9月11日
本月销量：1万2283　累积销量：19万3724

8 SWW 英雄谭
BANDAI \ S·RPG \ 9月25日
本月销量：1万751　累积销量：3万300

9 实况强力棒球 10
KONAMI \ STP \ 7月17日
本月销量：9963　累积销量：47万6543

10 激斗职业棒球
SEGA \ STP \ 9月11日
本月销量：9925　累积销量：8万3512

月间主机销量榜

主机	销量
PSone	404部
PlayStation 2	2万9096部
X-BOX	438部
GameCube	9332部
GBA	7194部
GBA SP	2万3340部
Wonder Swan	228部

游戏期待榜

1 PS2 勇者斗恶龙 VIII
SQUAREENIX \ RPG \ 发售日未定

这作游戏可以说是绝对的超级大作，自从公布以来几乎每期都会登场，可见这款游戏在人们心中有多大的影响力。虽然发售日还没有确定，但是相信我们会热情等待的。

2 NGC 合金装备 3
CAPCOM \ AVG \ 2004年预定

本期对于这款游戏我们又近一步作了报道，这使所有喜爱这款游戏的玩家有了再次了解游戏的机会。通过不短的报道，它的期待值会直线上升。

3 NGC 生化危机 4
CAPCOM \ AVG \ 发售日未定

这个系列一向是受到大家忠爱的，所以受到的注目程度也绝对不会小，这个系列的所有故事都被一条主线所牵引，具有极高的故事性，故事的结局将会如何发展呢？

4 PS2 樱花大战 5
SEGA \ ACT \ 发售日未定

因为这作游戏的资料已经公布，所以支持度再一次提升。游戏中的主人公将是一名可爱的少女，他为了完成师傅的遗言而前往纽约，她的冒险旅程将会遇到什么困难呢？

5 NGC 鬼武者 3
CAPCOM \ AVG \ 2004年3月

现代与过去的幻魔大战，动作感十分强烈，画面流畅，是所有喜爱动作游戏玩家的必玩之作。本次有两位主人公可以亲自操纵，利用不同招数消灭敌人。

6 PS2 异度传说 2 善恶的彼岸
NAMCO \ RPG \ 发售日未定

依然是令大家很期待的游戏，由于前作的制作成功，而新游戏更是描绘了上一代主人公成长以后的冒险旅程。

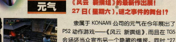
来吧，一起来看东京2003游戏展！

2003东京游戏展新作特辑

特别企划

元气

《风云 新撰组》的最新作出展！27日（星期六），谜之事件的舞台！？

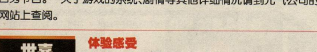


PS2 风云 新撰组

隶属于 KONAMI 公司的元气在今年展出了 PS2 动作游戏——《风云 新撰组》，而且在 TGS 会场还当众宣布另一个隐藏的情报。同时“27日（星期六），预定举行 YOUNG MAGAZINE 编辑部和元气公司人员的竞赛活动，摄影会以及脱口秀节目。”关于游戏的系统、剧情等其他详细情况请到元气公司的官方网站上查阅。

世嘉

体验感受 “The Excitement Company SEGA”！



PS2 Kunoichi 忍

集结世嘉社全部力量的魅力大作全开！

用怒涛般的活动和如潮般的新作来迎接客人的世嘉展位中，世嘉的人气角色“索尼克”再次出尽风头！但是关于《Sonic Heroes》的三个机种同时发售的信息却只字未提，与此同时，《Sonic Heroes》的兄弟游戏《Sonic Battle》也赫然登场！与索尼克的队伍相关的也不要忘记《ぷよぷよフィーバー》。其他的也还有继前作《Shinobi》大受欢迎而连续推出的《超级忍 –Kunoichi》，而这次会以女性忍者为主角登场以及手塚漫画的游戏化作品《どろろ》（《DORORO》）等等，几乎在世嘉的展位上全部都是新作！

哈德森

今年的哈德森展位丰富多样！

PS2 天外魔境 2

高桥名人登坛的舞台活动也是主要注目的！！

以哈德森的复活名作《天外魔境 2》为首，《桃太郎地铁 – 西日本编》登场！同时，受注目的还有《DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS》。在展台上有《天外魔境 2》的开发者的和观众进行对谈，有《向北方》中出演的声优们的谈话节目，还有一直没有露面的《天外ラヂヲ – 黄金国传说 –》的公开录音等等。至于《天外魔境 3》的消息还不确认，只是得到了其中几位主要角色的形象。

TAKARA

今年的 TAKARA 是清一色的变形金刚！

PS2 变形金刚

特别现场也不要错过！

“同阿特拉斯、角川书店联合展出的 TAKARA 实施了《变形金刚》补完计划——“TRANSFORMER GENERATION ZERO2003”。活动的内容有动画歌曲界的贵公子高取ヒデアキ的特别现场，有礼物抽选会，以及附有拍卖的内容！”

经典再现机体变形的动画演示在 TGS 上成为令 FANS 惊愕的节目，新角色等等也被初次公开！喜欢玩具的玩家终于等到福音了。继刚推出的《变形金刚》（第一部）受挫后，TAKARA 勇敢的宣告续坐即将登场。

光荣

KOEI：出展的展品几乎都能玩！好像附有操作发售前的新作游戏！

展出的 8 部游戏中有 7 部能够在 KOEI 展位上试玩。其中也有大受好评的《真·三国无双 3 猛将传》！而且还能体验到开发即将完成的作品！同时广受好评的多人在线 RPG《信长的野望 Online》也有试玩，在 TGS 会场就能感受到战国时代的感觉！其他有以《三国志 IX》为首的游戏，KOEI 值得夸耀的人气系列的最新作能够亲身体验，所以请一定要特别关注”

角川书店

阿特拉斯展位（ATLUS）内是三公司三样！！在角川书店也许能够保养眼睛！？

PS2 斩魔大圣

这次角川书店和阿特拉斯一起出展，还加入了 TAKARA 这个强大的同伴。这是强强联手又各具特色的共同出演，在这里能享受到其他的摊位上不能体验的快乐！像阿特拉斯作为硬派代表，而即使低龄群也可以安心享受 TAKARA。这样的阵容一定会让您的眼睛露出笑容（笑）。

同盟成员的角川书店当然也不肯落人之后，也有自己的宣传活动。27日（星期六）12 点开始是“D.C.P.C”的声优访谈实况，28 日（星期日）是《机神咆吼》开发者的聊天节目，这些都是备受关注的节目。因此或许会出现没听到过的秘闻吧？

微软

今年的主题是 "It's good to play together!"

XBOX 铁骑大战

用 Xbox Live 与他人相联系！

今年的微软展位以对应 Xbox Live 的作品为中心，展出了 25 个以上的作品！最新作《Project Gotham Racing2》，以及名作《TRUE FANTASY LIVE ONLINE（真幻想在线）》、《铁骑大战》等等都能当场试玩。特别值得一提的是《铁骑大战》，能够享受到与 CAPCOM 展位的试游台相接的 10 人对战，而在这个展台将成为了非日本参观者的阵地。

TOMY

玩具和游戏和活动……NARUTO、ZOIDS 的 FANS 在展台集中！

NGC 火影忍者

今年的トミ一展位展出了《NARUTO》、《ZOIDS》等主要作品，到场者真是不虚此行。便携机、周边也有展出，还有只有玩具厂商才有的快乐演出。再有，也准备了很多根据舞台设置、屏幕演出而送出的赠品。尤其是即将在 NGC 上的《NARUTO》（火影忍者）被受关注，不知能否超越 PS2 版。

特别企划



GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

NEW
PS2
●SCE ●RAC
●发售日未定●价格未定
●DVD-ROM ●1~2 人游戏
●对应周遍未定

眼花缭乱的收录车种

很早的收录了9月1日刚发售的新型プリウス

1999 年诞生的以发动机和引擎两方的动力推进的世界最早的电力、内燃两用汽车プリウス。9月1日进行了最初的全面变更，在各方面都博得了好评的此车，决定要收录《GT4》中。

令人怀念的旧车陆续出现

就像报告所说的《GT4》的目标是收录车数 500 台以上，但是在“加深了解汽车的历史”这个主题下，收录了很多旧车这一点是个大特色。就像设计者说的那样想要跨越时间和类型幅度大的车。

五个市区跑道

100 万美元的夜景是美丽的“香港”

五条市区赛道的夜景是美丽的香港、筑波、FISCO、大峡谷、N.Y、欧洲。这些赛道在 TGS 上都能够实际体验，但是这次发表的新赛道“香港”在 TGS 上不能跑动。提起香港是众所周知的夜景，即使以世界性的角度来看也是极具魅力的都市。本作正如照片中所见的，是以维多利亚湾沿岸为中心。

NEW
PS2
●SCE ●ADV
●2003.11.6●5800 日元
●DVD-ROM ●1 人游戏
●对应周遍未定●15 岁以上

（汽笛）

サイレン

▼好象是必须进入水井的样子。

◀利用朋友的视点，可提前察觉危险存在。

建在浓雾深山中的羽生蛇村，在那里响起的汽笛是本作的开始……。游戏的主要目的是回避尸人的攻击，通过战斗和寻求帮助逃离险境，如果换成玩家你的情况下，你将如何面对呢？

《汽笛》中登场的人物将超过 20 位，除了主人公和村庄内出现的人物外，还可以找到其他人物来寻求帮助。

依次来袭的黑暗和恐怖 有逃脱的方法吗？

真正的恐怖潜伏在人的思想中，接触自己以外的人和事物安全吗？

有 1500 的小村庄的夜幕已经降临了！生存真的好吗……

WILDARMS. Alter Code: F

荒野兵器－代号 F

NEW
PS2
●SCEI ●RPG
●2003.11.27●6800 日元
●DVD-ROM ●1 人游戏
●对应周遍未定

《WILDARMS》大幅度进化 新生而变化

令 fans 等待盼望的《WA》最新作《Altercode：F》终于现出了端倪！小标题“Altercode”可能意寓为“改造为不同东西的《WA》”，不过到底那个题目所具有的意义是什么？到底是崭新的作品还是某作的续做呢？那就让我们一起来看看吧。

故事？ 限于所见的情报，似乎大体上的流程是沿袭于初代作品。那么这次的活动会变成什么样呢？

系统？ 在本作中，好像是以在前作《WA3》中受到好评的简单系统为基础，加以改良成为全新系统。

角色？ 关于主人公，基本上是像初代的那些人物。不过会不会是沿袭了前代的人物还不好说。

J.LEAGUE
Winning Eleven Tactics

NEW
PS2
●KONAMI ●SLG
●2003.12.11●6980 日元
●DVD-ROM ●1 人游戏
●对应周遍未定

▶整个游戏渗透着团体合作系统，胜负的关键取决于战术。

在今年一直大卖特卖的《WINNING ELEVEN 7》，终于没再推出最终进化版。本作不是常规的的动作足球游戏，战术指导才是游戏的重点。玩家将作为监督签约，通过训练战术来强化队伍，最终引导队伍取得胜利，而且本作将不会再是现实联赛，而是会有特殊能力的人物登场。

来看注目的《WINNING ELEVEN》最新作！

◀通过监督的战术指导，场上的球员将获得最终胜利。

◀当你获得胜利后，你可以总揽所有参数。

Survival Zone

绝海的生存者们

NEW

PS2 / PC	
●KONAMI ●SLG	
●2004 年春季 ●价格未定	
●DVD-ROM ●1 人游戏	
●对应周遍未定	

这是一款以绝海的无人岛为舞台，与素不相识的玩家们协力或者敌对的同时，努力生存下去的 NETWORK 游戏。在无人岛的生活是生还是死，二者只能选择其一。游戏中的真实感十足，甚至为了得到食物而杀死岛上的动物时，都必须首先想尽办法阻止它逃走，然后才能下手~。因此就要采取与传统的 RPG 完全不同的战斗方式展开游戏。而游戏的最终目的则会在游戏者最后的“逃出”与“生存”之间产生。游戏人物的命运完全掌握在游戏者——你的手上。这绝对是一款生存挑战、极富刺激的魅力游戏。所以，请一定不要错过！

探偵学園Q 奇翁館の殺意

侦探学园 Q

奇翁馆的杀意

NEW

PS2
●KONAMI ●ACT
●2003.12.18 ●6800 日元
●DVD-ROM ●1 人游戏
●对应周遍未定

在洋馆中发生的杀人事件真相的揭开!!

主人公和朋友们在一起讨论案件的突破点。伙伴们将会提供重要的线索，而主人公就要将线索穿起。

◀案情有新发展。正确的推理使会出现新情报，将情报合成！

▶现场和学校都有高能力的侦探登场。

因漫画和动画使人熟悉的 Q 这次在 PS2 上登场了！以西洋建筑为舞台，玩家必须以残留下来的线索为基础进行搜查和推理，解明“站着看的连续杀人”之谜。而除了这些保留自动漫的特色之外，这次的游戏自然还会另外追加诸多的新系统作为润色。



パワプロクンポケット6

棒球 6

NEW

GBA
●KONAMI ●SPT
●2003.12.4 ●4980 日元
●卡带 ●1-2 人游戏
●对应周遍未定 ●全年龄

用 GBA 就能轻易享受棒球乐趣的《パワプロクン ポケット》系列最新作登场！以来自未来的パワプロ君，用棒球拯救了给未来带来破坏影响的町工厂的故事为剧本。游戏的目的在一年之间，努力把パワプロ君培养起来，战胜依次登场的对战队伍。而只要不在中途败北就可以一直提升能力并不断的战斗下去的系统可以说是游戏最大的魅力所在了。



◀每日的练习将会提升你的各项能力，向着强者努力吧。

▶每周一次的休息日，你可以自由安排，但是注意不要练习过度。

社会人士的日子也不好过!?

本次游戏的主人公将会是一名社会人士，明天就要到工作地点工作，不能打棒球了。所以你应该在每周只有一次的星期日充分休息，使体力数值慢慢恢复，这样才能以更好的状态参加比赛，取得好成绩。

舞蹈革命 极限

Dance Dance Revolution EXTREME

NEW

PS2
●KONAMI ●SLG
●2003.10.8 ●6800 日元
●DVD-ROM ●1-2 人游戏
●对应周遍未定

拥有 100 首以上动感乐曲的最新作品！

大人气舞蹈模拟游戏的最新作。本次收录的曲目达到了 100 首以上。而可供完家选择的游戏模式也增加了到了 4 种，其中也包括在前几作中大受好评的“DIET MODE”，利用此模式提供的数据，想要减肥的玩家大可不必在受煎熬之苦了~



感觉音乐的节奏，在瞬间正确的按下按钮，但一定要注意规则。

在这里定好你所喜爱的动感舞曲，随后就要开始疯狂了。



4 曲连续的 Non Stop!!

游戏中你可以选择 4 首曲目进行连续演奏。你在乐曲选择画面中选择好你所喜欢的歌曲，并将他们选定在 GOOD 下，当确定后即可开始游戏，体验一下 4 首连跳的紧张感吧。



特别企划

忍者龙剑传

NEW

XBOX
- ●TECMO ●ACT
- ●发售日未定●价格未定
- ●DVD-ROM ●1 人游戏
- ●对应周边未定

构想 4 年！忍者动作游戏的究极进化系！

全新 XBOX 忍者游戏 首次登陆日本

登陆 XBOX 的本作首次选择了死或生中的忍者隼龙作为主角。以极富速度感的华丽战斗来吸引玩家，同时敌我双方的反复攻击更会使游戏显得异常绚丽。再配合《DOA》系列所培育出的完善的动作捕捉技术及爽快的格斗感。同时还加入解迷，武器收集，使用忍术等诸多新兴要素。游戏完成度 50%

▲主人公与敌人战斗时，可以利用距离使用弓箭进行攻击。可以很好的保护自己。

山脊赛车进化

NEW

PS2 NGC XBOX
- ●NAMCO ●RAC
- ●2003.11.27●6800 日元
- ●DVD-ROM ●1~2 人游戏
- ●对应周边：方向盘

这次的モーターレーシング世界，以从前不曾有的人物为切入点来表现这次的竞速故事。而相对的，对比赛策略的再现做出很大贡献的“インタラクティブAIシステム”系统也被保留下来。

最新增加的跑道和车辆配合驾驶者高超的技术，组成了这个震撼的游戏！！

▶在美丽风景下驾车比赛，是一件很非常惬意的事。

速水莉娜

珍娜 卡柏莉

没有终结的飞行与遗失的海

NEW

NGC
- ●NAMCO ●RPG
- ●2003.12.5●6800 日元
- ●DVD-ROM ●1 人游戏
- ●对应周边未定

由 NAMCO 制作的 RPG 游戏大作《XENOSAGA》，其最新的第二作《Xenosaga EPISODE II—善恶的彼岸》在本期终于有了更进一步的消息。而除了这款 RPG 大作外，NAMCO 公司还在 NGC 主机上公布了另外一款全新的 RPG 作品，故事将发生在一个漂浮于空中大陆上的幻想世界里，本次就为各位玩家大致介绍一下游戏世界的人物和背景。

▼节日中所有人民都高兴的来观看王家风采，而出现的这个神秘人到底是谁呢？

▲游戏中到处张灯结彩，好象是在庆祝什么节日。不知道会不会发生什么意外呢？

希拉

合金装备 3 食蛇者

NEW

PS2
- ●KONAMI ●ACT
- ●2004 年发售●价格未定
- ●DVD-ROM ●1 人游戏
- ●对应周边未定

以美苏冷战下的60年代为舞台展开的究极的幸存者游戏！

《METAL GEAR SOLID3》中，以美苏频繁发生战争的 60 年代为舞台。登场的兵器和装备品同前作会有很大的变化，而且游戏故事是发生在第一作之前，所以玩家将可以看到 SNAKE 年轻时的身影，他作为身经百战的勇士，积累了什么样的经验呢？在游戏中将要通过玩家自己的体验来确定这件事。引人的剧情和鼓舞人心的音乐，等你去享受。

灵活利用自然环境的优势确保前进的步伐 捕食野生动物成为生存的必要

在阿拉斯加、福克斯诸岛的海上，以孤岛シャドーモセス为舞台。本作描绘了突然崛起的ハイテク特殊部队 FOXHOUND 和 SNAKE 的激烈战斗。以得到了世界很高的评价的 PS 版《MGS》为基础，在新作中有再添加了很多高难度的动作，令游戏期待度大增。



零 红之蝶

NEW

PS2
●TECMO●AVG
●2003.11.27●6800 日元
●DVD-ROM ●1 人游戏
●对应周遍未定

以传言在祭祀之日从地图中消失的皆神村为舞台，描绘了在村中迷路的孪生姐妹的恐怖体验。与前作的单独行动不同，这次是姐妹俩人一起行动。另外，双子这样的关键词具有重要的故事性意义。

▲两个女孩走在满是红色蝴蝶的荒野中，究竟她们会遇到怎样的故事呢？

游戏中，对照相机加以改造并击退所遭遇恶灵的这个系统在本作沿袭下来。照相机中藏有特殊机能，所以拾到相关部件，它力量就会有所提升。能否从这个迷一般的村子逃出？这就要看玩家的了。

风的灵魂



NEW

PS2
●NAMCO●ACT+AVG
●2004 年春发售●6800 日元
●DVD-ROM ●1 人游戏
●对应周遍未定●15 岁以上对象

世界第一！来自于电影和游戏的合作的幻想动作冒险

作为世界上首个由电影制作原班人马创作的游戏，堪称电影和游戏的结晶。玩家扮演少女凯娜在经历战斗和解谜的同时为拯救世界破灭而旅行。游戏的世界观构架出资法国精锐制作人员之手，非常的严谨宏大而具有压倒性，玩家一定不要错过呀！





化解危机 3

NEW

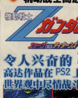
PS2
●NAMCO●SGT
●2003.11.20●6800 日元
●DVD-ROM ●1 人游戏
●对应周遍未定●全年龄对象

深受玩家好评的《TIME CRISIS》系列，最大特色就是不仅仅是击中敌人这么简单，游戏中还采用了所谓“隐藏”的系统。它的最新一作将在 PS2 登场。其中还具有能扮演女主人公阿里西亚的“女主角剧本”，其最大的卖点是可以使用变焦瞄准来体验狙击的感觉。

◀在岩石后面躲避敌人

◀击中敌人可以获得武器。

机动战士高达 Z



NEW

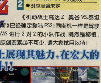
PS2
●CAPCOM●发售方 BANBAI●ACT
●2003.12.4●6800 日元
●DVD-ROM ●1~2 人游戏
●对应周遍未定

《机动战士高达 Z 奥谷 VS.泰坦斯》已经确定登陆 PS2！同街机一样是驾驶 MS 进行 2 对 2 的小队作战，既然是移植，原创要素必不可少，请大家拭目以待！

令人兴奋的高达作品在 PS2 上展现其魅力，在宏大的世界观中尽情战斗！！



▲在浩瀚的宇宙中看我们的地球。



▲在城市战场中，利用建筑物作掩护，躲避敌人。

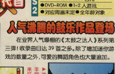
太鼓之达人

NEW

PS2
●NAMCO●ACT
●2003.10.30●6800 日元
●DVD-ROM ●1~2 人游戏
●对应周遍未定●全年龄对象

人气沸腾的鼓乐作品登场

在业界人气爆棚的《太鼓之达人》系列第三弹！收录曲目达 39 首之多。除了增加迷你游戏的数量之外，可爱的舞蹈角色也大量追加。



▶双人比赛，充满很多乐趣。胜利后会有特殊效果出现。

▶游戏中登场角色非常丰富，大家一起来狂欢。

GOLLOP RACER LUCKY 7 幸运比赛者 7



NEW

PS2
●TECMO●ACT
●2003 冬发售●6800 日元
●DVD-ROM ●1~2 人游戏
●对应周遍未定

战略性与游戏性并驾齐驱的人气赛马游戏的最新作！GOLLOP RACER LUCKY 的第七部，游戏不负众望的有了本质的提升。喜好赛马游戏的玩家一定要去体验呢！



▶玩家将通过第三人称视角操作比赛，感觉逼真。

◀是否能取得胜利，就要看你的努力了，操作很重要。

◀在赛马场上狂奔是一种令人兴奋的运动。



特别企划

危险逃亡

NEW

PS2
- ●SCEI●ACT
- ●2003.11.20●6800 日元
- ●DVD-ROM ●1 人游戏
- ●对应周边未定●18 岁以上对象

妻子被人杀害、儿子被拐带，背负悲惨宿命的男人展开了复仇。描写伦敦的暴力团伙和对真实的彻底追求是本作的特色。

the Getaway

▲你将闯入黑帮地盘，与他们进行浴血战斗。

▲充满罪恶的暴力都市中，又一个事件发生了。

生化危机网络版

BIOHAZARD OUTBREAK

NEW

PS2
- ●CAPCOM●AVG
- ●发售日未定●价格未定
- ●DVD-ROM ●1 人游戏
- ●对应周边未定

《NETWORK BIOHAZARD》超冲击力内容大公开

一直以来，公布消息尤为有限的《NETWORK BIOHAZARD》，这个星期也终于再次有新的官方情报公布了。除多张新全的图片之外，还有CAPCOM 常务执行役员、第一开发部部长船水纪孝先生透露的官方绝密消息，相信通过这些最新情报，大家对这款期待已久的游戏会有更深层的认识。

▲在生化的世界里，到处充满着危险，你应该时时谨慎，以防敌人随时出现。紧张永远伴随你。

▲在这个生化实验室中，三名主角在讨论什么呢？难道已经找出逃生的办法了？

武刃街

NEW

PS2
- ●TAITO●ACT
- ●2003 冬发售●6800 日元
- ●DVD-ROM ●1 人游戏
- ●对应周边未定

以武侠电影为描绘动机 有力的剑术战斗降临

以大胆的想象创作的游戏，动作充满了同系列所不具备的高速度感。本作不仅可以操纵角色在黑暗中斩杀敌人，而且在防御的同时也可以做出反击。另外，因为角色所持的妖刀能发动妖术，所以要求玩家掌握随敌人改变而发动不同法术的技巧。

◀主人公利用灵巧的动作，进行移动。

◀特殊操作可以使用出强力的连续攻击。

铁骑大战

NEW

XBOX
- ●CAPCOM ●ETC
- ●发售日未定●价格未定
- ●DVD-ROM ●1 人游戏
- ●对应 Xbox Live

终于发表了募集新兵的主要事项！集合《铁骑》的使用者！！

在驾驶着披着厚重装甲的战斗机器人，监视器中影现出另一支 VT 部队，操纵他们的是在网络另一端的“铁骑”玩家们……这就是以向着整个部队的胜利为目标，而全力推进的在线游戏《铁骑大战》。游戏中主要的战斗形式便是玩家分为两派势力，而后展开激烈的战斗，这种回归原点的战斗形式真的很令玩家期待呢。

▲在夜间全体小队向敌人发动突袭。

◀单独行动的机体，暗藏在隐蔽处，随时准备发动攻击。

特别企划

九怨 -kuon-

NEW

PS2
- FROM SOFTWARE ● ACT
- 2004 年春发售 ● 价格未定
- DVD-ROM ● 1 人游戏
- 对应周遍未定

以 1200 年前的平安京都为舞台展开的动作类冒险游戏，以加进了日本独特恐怖的形态登场！恐怖惊异的感觉贯穿全篇，突如其来被敌人袭击的恐怖……玩家会一直体验下去。

▼当敌人向你发动攻击时，必须使用咒符召唤式神。

▲从天井突然落下的饿鬼威胁你的安全。

NEBULA

NEW

PS2
- FROM SOFTWARE ● AVG
- 今冬发售 ● 价格未定
- DVD-ROM ● 1 人游戏
- 对应周遍未定

在宇宙旅行变为理所当然的世界里，乘坐坠落的宇宙客机的主人公闯进了亡灵徘徊的设施之中。主人公一方面要集结亡灵们的思念，另一方面还要找回[illegible]的未婚妻。

阴影中心 2 SHADOW HEARTS. II

NEW

PS2
- ARUZE ● RPG
- 2004.2.19 ● 价格未定
- DVD-ROM ● 1 人游戏
- 对应周遍未定

以近世欧洲为舞台展开壮大物语的 RPG 系列第二弹！

在这次的作品中作为游戏特征的就是大幅度的强化了被称为"JUDGEMENT RING"的战斗系统。从欧洲到极东，在舞台转移的同时展开了壮大的物语。那么就请首先在游戏展位处得到体验版吧。

◀主人公到底看到了什么表现出惊异的表情。

◀与女主人公一起进来的士兵命运到底会怎样？

O·TO·GI -百鬼讨伐绘卷-

NEW

XBOX
- FROM SOFTWARE ● ACT
- 2003.12 ● 价格未定
- DVD-ROM ● 1 人游戏
- 对应周遍未定

打倒迫近的妖鬼们，破坏所有的一切。日本风格动作游戏的最新情报，在 TGS 上公开了一部分游戏影象。与这次的主人公安倍晴明相对的人物是上一代主角源赖光，两个人的关系究竟！？

映像的 OP 电影也完成了！

"坠落黄泉"晴明这句话到底意味着什么？

◀击破空中敌人的爽快感。

以作品的世界作为
トンキンハウス

幻影城堡深渊 ABYSS

NEW

PS2
- FROM SOFTWARE ● A·RPG
- 2003.10.23 ● 6800 日元
- DVD-ROM ● 1 人游戏
- 对应周遍未定

从异形者居住的地下之塔逃脱！？

能够唤起所谓"破坏"的人类本能，异类 RPG 系列的最新作。本作登场的生物们拥有感情和意思，如果满足了一定的条件就能使感情变化。同时对主人公来说，没有水平和经验值那种概念，一打倒生物，基本的参数就会有少许上升，而主人公就以这种方式成长下去。

◀装备不同武器、防具会出现各种数值变化。

▶游戏的世界中充满了各种鬼怪。

D→A：BLACK

NEW

PS2
- TONKINHOUSE ● AVG
- 2003.12.14 ● 6800 日元
- DVD-ROM ● 1 人游戏
- 对应周遍未定



本款游戏采用了小说及动画作品中的大量原画，关于游戏中战斗及移动场面还有待公布。另外，本作的主题曲《YOUR SHADE》是由人气组合 TIARAWAY 所演唱的。





特别企划

打造出经典的游戏！智力与动作相配合，

自豪摔角

PRIDE GP GRAND PRIX 2003

NEW

PS2
- ●CAPCOM●ACT
- ●2003.11.6●6800 日元
- ●DVD-ROM ●1~2 人游戏
- ●对应周邊未定

著名柔道王吉田登场！

依次报出强豪参战的本作，这次出场的是正在参加 PRIDE GP 中级比赛的不死鸟柔道王·吉田秀彦。

现在公布的画面看起来完全可以展现真实摔角的场面，当玩家亲自操作游戏时，就会感受到真实、爽快的摔角格斗技巧。一定会令你热血沸腾，努力夺冠吧！

在赛场上努力战斗，为了冠军这个目标

ROCKMAN EXE

ロックマンエグゼ4 トーナメント レッドサン

ロックマンエグゼ4 トーナメント ブルームーン

两种软件，准备了各六种总计十二种的“ソウルユニゾン”。

两张的 ROM

有新的要素登场

ROCKMAN 在变身的同时产生新力量，使用不同的战术使战斗更加激烈。

NEW

GBA
- ●CAPCOM ●A·RPG
- ●2003.12.12●4800 日元
- ●卡带 ●1~2 人游戏
- ●对应周遍未定

两款游戏两种不同体验。

GTA3

grand theft auto III

NEW

PS2
- ●CAPCOM●ACT
- ●2003.9.25●6800 日元
- ●DVD-ROM ●1 人游戏
- ●对应周遍未定●18 岁以上对象

拥有全球 800 万销量的实力！

以自由城市为舞台，以偷车贼チンピラ为主人公，是通过盗贼团伙的委托完成任务的游戏，在国际上大受欢迎的本作终于登陆日本！

◀罪恶的城市，你将随心行动。

鬼武者 無頼伝

ONIMUSHA BURAIDEN

游戏画面再度进化

NEW

PS2
- ●CAPCOM●ACT
- ●2003.11●6800 日元
- ●DVD-ROM ●1~4 人游戏
- ●对应周遍未定

新角色陆续参战。鬼武者中的大部分角色将在本作出场。而且，在游戏本编中没有出场的角色们也将追加，FANS 们快来参加战斗吧！

ガチャ战队

从今天开始你便是 GF 司令官

NEW

NGC
- ●CAPCOM ●ACT
- ●2003.11.27●6800 日元
- ●DVD-ROM ●1~2 人游戏
- ●对应周遍未定●全年龄

操纵叫做ガチャボーグ机械生命体组成的ガチャ战队，和邪恶的デス战队进行战斗！4 人对战相当激烈！可以和朋友们尽情游戏。

玻璃的蔷薇

TOKIO 的松冈昌宏挑战精神变态者的紧张情节，声的演技使人注目！

NEW

PS2
- ●CAPCOM●ACT
- ●2003.10.30●6800 日元
- ●DVD-ROM ●1 人游戏
- ●对应周遍未定●全年龄

昭和四年，“影谷贵史”（松冈昌宏）将揭发连续杀人事件的真相。用能够读取对手之心的“闪光的诱惑”和“审判的右手”抓住事实的真相。

◀游戏的主人公到底会遇到什么呢？

キン肉マン ジェネレーションズ

本作共 40 位新晋及元老超人汇聚一堂，共同展开梦的对决，喜欢摔交主题游戏的朋友绝对不能放过！

NEW

PS2
- ●BANDAI●SGT
- ●2003.10.30●价格未定
- ●DVD-ROM ●1~4 人游戏
- ●对应周遍未定

肌肉战争将在 PS2 上点燃

《筋肉男》新旧超人大集合



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

合金装备 3 食蛇者

前次已经将游戏的一些系统情节向广大玩家作了一个介绍，相信大家应该对于这作游戏有了一个大致的认识。本次游戏又将再次公布最新情报，下面就请各位仔细观看吧。

PS2	KONAMI	2004 年发售 / 价格未定
	ACT	DVD-ROM / 1 人游戏
	其他	

与自然融为一体的战斗！！

凭借极高的技术能力所演出的每部作品都是惊险与刺激，这次主人公还将继续他的冒险旅程。这次他不但发现了一个湖底洞穴，在里面到底能发现什么呢？而且也会有新的敌人和大型动物出现，本次公布的最新敌人为巨大的鳄鱼。另外，在游戏中，主人公还可以伪装成动物慢慢接近敌人，在他们最没有防备的时候展开攻击。所有最新情报已经在 2003 年东京游戏展上进行了展示，下面就将这些最新情报一举揭晓。相信各位游戏迷们一定等的着急了吧，那么就开始潜入吧。

▲主人公右手拿枪，左手持刀，是否准备使用双手武器攻击敌人。

新的故事剧情？新的动作技巧？

▲利用粗壮的树枝将身体垂下进行攻击。

►这样可以安静的接近敌人，使他们没有防备。



◀进入这个阴暗的洞窟中，到底会有怎样的生物呢？

新的战斗地点湖底洞窟出现！

在"3"的舞台里不论什么艰难离奇的地点都会出现。本次展示的这个阴暗神秘的洞穴是小岛秀夫监督所设计的。这个岩洞场景的岩石质感和完全不同的反自然感觉，可以让玩家完全是在虚拟游戏中，整个游戏最想营造的就是这种真实的气氛。

▶洞窟中的地下湖，展现多彩的自然风光。

依赖昏暗的火光 进入阴冷的洞窟！！

与动物战斗，随后利用道具进行秘密潜入！

在本次游戏故事中将会有蛇、犬、鸟、鳄鱼等动物登场。这些动物都是可以被主人公加以利用，成为我方的潜入工具。你可以发现主人公在森林沼泽旁发现一只巨大的鳄鱼，慢慢接近，随后杀死这只凶猛的动物，用它的皮做成伪装的道具，秘密潜入敌人控制的区域。

鳄鱼？是道具吗！

▶面对巨大的鳄鱼，只用普通武器能制服这个家伙吗？



九怨 -Kuon-

PS2	FROM SOFTWARE	2004 年春发售 / 售价未定
	ACT	DVD-ROM / 1 人游戏
	其他	——

故事情节

游戏的舞台发生的时间大约是 1200 年前平安时代的京都，那是一个充满憎恨、怨念的黑暗时代。人们心中充斥着怨恨和负面思想，并由此化身为妖魔鬼怪，这令各地出现很多此类鬼怪的东西，当时唯一应付各种怪异事件的方法就是借助阴阳师的力量。而阴阳师当中以"芦屋道满"能力最为高超。由于他的能力，所以有很多亲王贵族找上门来，要求为他们作法处妖。某日，他收到一个新的委托，希望他解开一所大屋的怨念，于是他叫来了四个弟子，对他们说："有个贵族已经将近一个月全无音信，而前去家探访的客人，也没有一个人能再回来。我希望你们到那个大屋去，查探出这些人到底发生了什么事"。

四个弟子为展开调查，纷纷向大屋出发。当到达那所物资的时候，发现它已经被黑暗所包围，四周宁静的可怕，屋内景象另人震惊，走廊上到处是血迹，跟本找不到一个人。弟子们在屋内进行探索，随后来到了安静的庭院，在一棵桑树下，遇到了唯一的一个人，也就是本故事的主人公浮月。浮月原本居住在这大屋后山的神社中，与姐姐和父亲三个人一起生活，但是父亲迟迟没有回来，她便与姐姐一同下山，来到这所屋子。她说："这所屋子非常古怪，让我感到非常困扰，但姐姐叫我在这里等她，然后就不知道去哪里了。

弟子们也说明自己的来意，也提到阴阳术的事件，由于浮月只是一名少女，只身留在这所不寻常的屋中很可能会发生危险，弟子们便送给她数张护身符。

从这里开始，浮月和弟子们便各自展开探索之旅。

进入充满怪物的神秘世界中 美丽与恐怖交错中的舞台！

《九怨—Kuon》是一款以平安时代阴阳师为题材的惊吓动作游戏。玩家在游戏中将扮演一位阴阳师，使用式神召唤或者咒符等阴阳秘术，把各种异形怪物消灭。除此以外，主人公还会进入一间充满怨念和嫉妒的奇异公馆中，必须将一切的迷团解开才能安全离开这里。所有玩家将亲身体验游戏带给我们的这个悲剧。

◀敌人已向主人公袭来，主人公将会使用何种方法取胜呢？

►主人公根据当时的状况使用不同的咒符

各式各样的咒符—

游戏中登场的咒符也是拥有很多种，而每一个只能使出一次力量，因此什么时候使用何种咒符就需要玩家们自己去感觉实际情况运用了。

土上户

■当玩家使用此咒符时，地面会出现数只手将敌人拉住，可做限制敌人行动使用。

拾蜘蛛

■召唤出蜘蛛来代替主人公向敌人进攻，一次能召唤出多只。

飞燕

■召唤出火焰的咒符。使用时可发动被封印炎之精灵的力量。火焰呈直线攻击。

主人公•浮月

15 岁的少女，与姐姐一起在山中的神社生活，从未到过外面的世界。因为自己的不小心而导致姐姐行动不方便，所以只能一直留在家中。他对于外面的世界非常憧憬。

阴阳师召唤和驱使强力式神！

《九怨》这部游戏不设版图，从游戏开始到结尾都充满紧张感觉和恐怖气氛，再加上敌人出现的机率也不固定，可以随时出现，使游戏玩家一直保持紧张感觉。而战斗方式采取事实方式进行，使用各种按键来发挥效果不同的灵符力量，配合精彩的画面效果，极具震撼力。

▲阴暗的大屋中充满着恐怖气愤



サクラ大戦V EPISODE Ø 〜荒野のサムライ娘〜

PS2	SEGA	2004 年发售 / 价格未定
	ACT	DVD-ROM / 1 人游戏
	其他	

拥有武士精神的活泼少女将一切坏人击退!

《樱大战》系列最新作品已经登场，正式确认名称，同时主角的资料也正式公开。游戏也由该系列以往的“战略 + 冒险”变成“动作 + 冒险”。本作的名称是《樱大战 V EPISODE 0—荒野的武士少女》，这将是下部推出的《樱大战 V—再见我的爱人》的前传。

1972 年，美国的乡村中，珍美妮接受师傅的遗言，离开自小张大的德克萨斯前往纽约。在悠长的路途中，珍美妮将会骑着爱马拉利与各种不同的伙伴相遇，与同伴一起将路上阻挡珍美妮的人型蒸汽和神秘人物打败。

游戏内容异常充实

▶这就是游戏中出现的自动人型灵子甲胄『耶普基鲁』，本作再度出现。

英勇的女主人公隆重登场

◀美丽又可爱的主人公和爱马拉利一同面对危险。

立体的战斗效果令人惊讶

珍美妮·莎莱斯

16 岁的美国少女，在德克萨斯出生。伴随她的是坐骑爱马拉利和背后的爱刀 REDSUN。从小在乡村中成长，充满朝气和活力。

巴里华击团 花组再度登场!

サクラ大戦物語 ミステリアス巴里

PS2	SEGA	2004 年 2 月发售 /6980 日元
	AVG	DVD-ROM / 1 人游戏
	其他	

花之都、巴黎出现神秘杀人事件，犯人到底是谁呢？

为了揭开这一切，身为主角的姑娘们将挺身而出。新游戏将会以纯冒险形式进行。谜题的答案会怎样呢？亲自去证实吧。

故事发生在《樱大战 4》结束的半年后，巴里华击团将巴黎的敌人打败，已经过去了一年的岁月，城镇也再次恢复了和平。在和平的某日，CHATTENORIS 的舞蹈团员突然失去了踪影。为了寻找失踪的舞蹈团员的下落，此时竟然发生了神秘的杀人事件，到底犯人会是何方神圣呢?

发生在花组少女身边的真实故事

◀可爱的花之队员们将怎样完成这次任务呢?

巴里花组完全复活



新作直击

2003年2月东京受胎寂静的前夜，隐藏着一个重大的秘密。“神与恶魔”之战的真实记录，丰富了全新的《真·女神转生3—夜曲》的世界。在本次公布的游戏画面中，主人公将被《鬼泣》中的恶魔猎人旦丁所追杀，但详细的内容仍然要等待。

▲手持大剑旦丁出现，难道本次中他将变成邪恶的人吗？

真·女神転生III NOCTURNE

マニアクス

真·女神转生3 夜曲

《鬼泣2》男主人公“旦丁”杀人真女神的世界中!!

PS2	ATLUS	2004年春发售/5800日元
	RPG	DVD-ROM / 1人游戏
	其他	——

旦丁

继承了魔剑士的力量，因为多次消灭从地狱来的魔兽而有了“恶魔猎人”的称号。最喜欢使用手中的双抢进行战斗。

新世界创造之间隐藏着

恶魔化身的主人公

在东京受胎的过程中，得到恶魔力量而幸存下来的少年。本次他的瞳孔颜色将会有所变化，这究竟会代表什么意思呢？

崭新情节

手持两只威力强大的手枪，身后背着长剑的神秘男子，人称恶魔猎人的旦丁。他受到坐在轮椅上的老绅士的委托，夺回“美罗拿”的烛台，因而追捕恶魔化的主人公。在新增加的情节中，旦丁将会以一个令人心寒的样貌出现在玩家们的面前。

▼为了探明世界的真相主人公在努力。

◀旦丁的攻击异常猛烈。

▲受到敌人追击的主人公向着最后的希望前进。

▶来到此处是否能找到“迷之宝物”呢？

“神与恶魔”之战

穿丧服的淑女

在老绅士身边总是伴随着一位身穿丧服的女性。经常会代替老人进行对话。

轮椅上的老绅士

为了夺还烛台而委托旦丁的老人。他是这个世界中唯一知道真实世界并且存在的人。

“亚玛拿深界”为舞台，全新剧情追加而成的完全版登场。

《真·女神转生3—夜曲》这部作品是一个延续前作《真·女神转生3》的故事而展开的。这个“夜曲”的含义将代表更深层次的世界观。

NINA 妮娜（暂定名）

从「铁拳」中跃出的妮娜将大显身手！



人气格斗游戏《铁拳》系列，应该是广大游戏玩家绝对不会陌生的吧，而其中的一位女性人物“妮娜”便是本次游戏的主人公，在新游戏中她将担当特殊部队中的一名成员。本作立体动作再加上超华丽的攻击画面，目前预定在 2004 年推出。现在已经公布了大量游戏最新资料，包括游戏故事、舞台以及多个战斗系统。

PS2	NAMCO	2004 年发售 / 价格未定
	ACT	DVD-ROM / 1 人游戏
	其他	

大西洋上一艘大型输送船沉没……。

CIA 内部组织了一个“幻之组织”前往调查秘密武器输送船，在侦察行动中接获到一个不能理解的讯息，最后更是发生了大爆炸。这个组织的研究人员“鲁卡斯”终于完成了特殊兵器的开发研究。但是在完成后不久便脱离了组织，将特殊兵器向世界各国的恐怖分子进行出售，在大型输送船沉没以后，鲁卡斯将特殊兵器的设计图取走，于是组织的干部们便派遣精锐的部队追捕。

▶妮娜在豪华客轮上执行秘密任务，他将会克服所有困难。

游戏的主人公妮娜拥有一种强力的必杀技，当你在指定的目标、时间以及攻击模式下，正确的击中敌人的弱点，就会出现一击毙杀的内部破坏效果，图片中就明确表现了这一点。

▲主人公在游戏中可以随意改变不同的武器，但是基本操作相同。

◀你面对特定敌人时，对准他的弱点使用特定技巧，就会出现这个部位被阻击的“内部破坏”透视。

▲这就是本次的舞台豪华客轮的全视图，你可以看到这个客轮是如此庞大，而设备也是非常齐全，希望在这里最好不要迷路。

▲本次故事的舞台“巨大的豪华客轮”。将在这里进行探索，来寻找美国制造的特殊的兵器。防止邪恶势力，破坏世界。

Nina Williams 妮娜·威廉姆斯

本作的主人公。C-A 的特工人员，为完成一项秘密任务而登场。

Alan Smithee 阿兰·史密斯

故事中的行动包括了潜入及搜索的元素，舞台以豪华油轮为主，在行动中潜入将成为其中重要的关键。



本次新作里收录的赛道全部有7条，除了前作中出现的"日光"、"榛名"、"六甲"、"箱根"这4条赛道外，还加入了"赤城"、"阿苏"和"藏王"三条新赛道。在赛道制作方面，跟前作一样使用了镭射扫描数据和 VIDEO 影象，以这方法能够真实的重现山路的背景和高低差距。

PS2	
元气	2003 年冬发售 /6800 日元
RAC	DVD-ROM / 1 人游戏
GT FORCE 对应	

延续山路王者传说之续篇登场!

著名山路赛车游戏《街道 BATTLE》推出后受到了很多赛车玩家的喜爱，本次它的续篇又再次登场，而内容相比前作更为丰富精彩，其中包括新加入的"赤城"、"阿稣"和"藏王"三条赛道，收录车辆大幅度增加，而且当中有不少是外国名车，驾驶着自己所挑选的爱车与对手竞争山路最速的称号，本作绝对可以达成各车迷的梦想。

MAZDA RX—8

▲世界上唯一使用 ROTARY—ENGINE 跑车系列，最高 250 匹的马力。

▼于 2001 年之时登场的第 11 代 SK YLINE，由最初只有四门房车款式的 SK YLINE 系列开始，终于在今年追加了两门的车款。

NISSAN SK YLINE

SUBRU LEGACY B4

►装备有 V6 引擎，拥有 250 匹马力，在一般路面上能发挥稳定的行走性能。

ALFA ROMEO 147GTO

D1 的 S15 赛车

本作游戏中，也会收录很多专业赛车，例如日本赛车选手谷口信辉先生在日本 D1 选手权参战时，所使用的爱车 NISSAN SILVIA。拥有高达 440 匹马力的该车，玩家们也是可以亲自驾驶的。

揭示板依然健在

前作中登场的这个揭示板系统，是一个得知对手以及赛道资料与情报的系统，本作揭示板系统将得到进化，玩家赛事有好成绩会有收到很多拥护者的信件。

◄玩家的周围会出现越来越多的拥护者

赛道的制作

在游戏的赛道设计上，你可以感觉到周围景物和整个赛道的真实，那是因为所有赛道的制作都是根据真实道路进行拍摄，随后使用电脑进行制作而成的。



新作直击

剑风传奇 ベルセルク

暂定名

PS2		
	SAMMY	2004 年发售 / 售价未定
	ACT	DVD-ROM / 1 人游戏
	其他	——

嘉丝卡

在鹰之团中负责千人长职务，拥有自己刚强的一面。最开始与格斯非常不和，但在后来二人之间产生了爱情。

本作游戏的标题BERSERK，有疯狂之意，完全可以配合主角格斯的性格。格斯一出生便被认为是诅咒之子，只有一个佣兵愿意收养他，将他抚养成人。随后格斯加入了鹰之团，首领格里费斯教导他掌握梦想所需要的坚持和力量，从此点亮了他的人生。某日格斯得知格里费斯被某国抓住监禁起来，于是赶往相救。虽然成功将其救出，但他已经被折磨的惨不忍睹，丧失行动能力。为了能重新复活他使用身上携带的"恶魔之卵"开启异界的大门，召唤出五位邪恶的神之手，而在场的所有人成为了格里费斯转生的活祭品。格斯亲眼看到同伴们的死去，而自己也被烙上了神之手的烙印，恋人嘉丝卡受到了无法弥补的伤害。从此他决定拿起手中的武器，为伙伴们复仇。

压倒性的破坏力!!

与原作一样，格斯在故事中使用巨大的重剑，攻击时可以向前方连续挥动。而本作也设定了多方向攻击系统。在被多人围攻而无法脱身时，你可以使用假肢中的大炮，可以瞬间杀掉身边多数敌人。

▶爽快的屠杀即将再次出现。游戏中玩家将操作主人公在这个充满鬼怪的世界为正义而战。

在故事中的一切移动和战斗都在3D世界中进行。虽然是以3D为主，但游戏中的城镇和村子都是参照原著作品来制作的。

宿命中的敌人

原创世界观将再现于3D游戏中!

格里费斯

率领最强的佣兵团"鹰之团"的团长。曾经是史上最得人心的英雄。他曾经与格斯并肩作战，二人是非常要好的朋友。但是在他牺牲同伴和所有团员转生后，便成为了格斯的宿敌。

无数的怪异敌人陆续登场

手持巨剑的战士

拥有强健的体格，因为一身黑色装束打扮，人称"黑剑士"。在格里费斯转生时失去了左手和右眼，现在已经装上了假肢，可以射出炮弹。虽然他也疯狂的杀人，但是内心的伤痛比任何人都深，永远无法治愈。

格斯

原作世界观再现!



どろろ DORORO

PS2		
SEGA	2004 年发售 / 价格未定	
ACT	DVD-ROM / 1 人游戏	
其他	——————	

有日本漫画之父的“手塚治虫”大师所绘画的名作《VORORO》，早在1969年就已经变化为动画作品展现在大家面前，其突出的情节和感人的故事一直长留那一代观众的心中。相隔数十年后，SEGA公司突然宣布要将这部《VORORO》游戏化，大家又可以在游戏中寻找回昔日的回忆了。

手冢治虫大师著名作品再现游戏舞台！

《DORORO》这部作品是一款由动画改编的ACT作品，当中的大部分情节都会与原作相同，看过这部作品的朋友一定会记忆幽深吧。下面，我们就对于这款游戏进行一次简单的介绍，希望大家通过这次介绍能对于这款游戏有一个大致的了解与认识。

以一部《无限之住人》而闻名世界的漫画家“沙村广明”将会担任本作的人物设定。而沙村广明先生的人物设定一向带有浪客的感觉，所以在绘画这部作品中百鬼丸的时候，也极其具有这种日本浪客风格，这更能突出原作的真实色彩。

▼游戏中会出现妖怪和死灵，攻击主人公，与他们战斗吧，百鬼丸。

魄力十足的战斗画面！

▲从手臂中拔出武器战斗，是游戏最大的特征，也是乐趣所在。

寻找魔神的旅程！！

百鬼丸为了打倒48位魔神，夺回失去的48个身体部位，于是便开始寻找魔神的旅程。旅途中，百鬼丸遇上了DORORO，之后二人共同面对危险，一起并肩作战。

◀满地散落着骷髅，并且散发着难闻的气味。这到底是哪里？

▶在暗淡的光线照耀下，百鬼丸拔出假肢中的锋利的武器。

沙村广明担任人设

百鬼丸

被48位魔神夺去48个部位的青年。正徘徊在生死边缘之季时，遇到了神医『寿海』，他利用各种物品将百鬼丸进行改造，让他能够继续生存下去。

DORORO

身为野盗的少年。年幼时父母就被杀，所以一直浪迹天涯。自从和百鬼丸相遇后，便一起踏上了旅程。他非常仰慕百鬼丸，并自称他为「哥哥」。



对生的诅咒所束缚着 星云的未解之谜

NEBULA ECHONIGHT

《NEBULA》似乎与过去两集有着明显区别，“NEBULA”是星云的意思，第一集是失踪油轮，第二集是无人大宅，均是以过去的时空为主题，但本集一改作风，以未来的月球表面为背景。当理查德进入月球设施后，发现这里竟然没有一个人，有的只是无数发出哀号的亡灵和无助灵魂的哭泣。到底这个月球设施中发生了什么事情呢？

◀在广大的月球上冒险所有事情都是未知。

星云 拯救即将死亡的灵魂！！

PS2	FROM SOFTWARE	今冬发售／售价未定
	AVG	DVD-ROM ／ 1人游戏
	其他	

关键的石头 第一作并没有解释两石的来历，而第二作则提到红石是十五世纪初由炼金术师创造的，当它吸取了人的灵魂后便会拥有可改变持有者命运的力量。数百年以后，这颗透出红光的石块被挖掘出来，根据当地原居民的传承，它被称为“魂之石”。据说这种透出光的石块有两颗，一颗是红石，另一颗是蓝石，但却没有任何资料说明蓝石的来历，但当两颗石头相触，命运便会改变。不知两块石头在本集中会以什么样的形式出现呢？

在月球表面广大的设施中，充满孤独和静寂的AVG故事！

《ECHO NIGHT》在PS上诞生后，创下了恐怖解迷作品的新境界。玩家虽然要面对各式各样的异型亡灵，确没有任何反击和防身的武器，但这不代表游戏会沉闷无趣，反而更能击活脑力，以你的智慧取胜。前部作品在日本受到了很高的评价，所以推出第三作也是必然的。故事的背景也由18世纪的英国改变成月面都市。对于那些所谓的已经厌倦了恐怖解迷游戏的人，这次确实值得冒险的惊险旅程。

STORY

与前作相同，本作的主人公是“理查德·欧士文多”。他为了跟未婚妻“库拉蒂娅·塞露布”举行婚礼，而一同称穿梭机前往月球，中途却因遇上事故而坠落月球表面，二人因此失散。理查德为了找回未婚妻而向月球的设施走去……

◀这个笔记本电脑中是否会有主人公需要的线索呢？

随着宇宙旅客机的坠落，主人公的婚约者行踪不明

监视器下的亡灵

这个系列游戏最独特之处就是游戏的主人公可以透过接触物体而往来现在与过去的世界之间，从中找到悲剧的真相。而本集一改以前的作风，以建筑物内的监视器为媒介，透过监视器可以看到真实的过去，也能够得知邪恶亡灵如何死去的。亡灵虽然恶，但他也是有自己背后的故事，也是本作的信息来源。主人公将根据经验解救出所有的灵魂，才能看到真正的结局，玩家们要加油啊。

库拉吾德娅·塞露帕

继承了身为科学家父亲的优秀头脑的天才少女，现在美国的工学研究所工作。主人公与男友在大学时代相识，毕业后订立婚约。在幼年时双亲就去世了。

寂静的宇宙，恐怖正在延续！！

文、编：热血佣兵



恶魔城

PS2

KONAMI	2003 年 11 月 27 日发售 /6980 日元
ACT	DVD-ROM / 1 人游戏
其他 ——	

基本操作

- □：轻攻击
- △：重攻击
- ○：使用道具
- ×：跳跃（可二段）
- R1：防御

特殊攻击方法（需要逐渐悟得）

- QUICK STEP：R1+× 可作前后左右翻滚。
- EXTERSION：□，□，□，□
- PERFECT GUARD：在敌人攻击的瞬间防御，可以恢复 MP 值。
- A EXTERSION 1：跳起□，□，□
- A EXTERSION 2：跳起□，□，□，□
- DRAW UP：□，△，□将敌人抽拉过来。
- YERTICAL HIGH：□，□，□，△将敌人打至浮空。
- QUICK STEP 2：QUICK STEP 之后可再按×，可再次翻滚。
- FALCON CLAW：两段跳后再次按○可以进行空踢。
- RISING SHOT：YERTICAL HIGH 之后可以接续强力攻击。
- ENERGY BLAST：按△之后立刻按□可以使出强力攻击。
- FAST RISING：使出强力攻击后快速按△可以攻击地面。
- SONIC ADGE：左摇杆摇一圈按△可以进行范围攻击。

游戏的一开始来到恶魔城，发现进入最终 BOSS 的区域被封住了，要打败 5 个场景的 BOSS 才能打开这里的门。左边的一扇门内设计了 5 个房间供玩家学习跟掌握几项特殊操作，第一间屋子是二段跳爬墙，在墙边跳起来就可以了；第二间屋子是二段跳起之后用鞭子钩栏杆，注意这里有三处可以钩的栏杆；第三间屋子是连续钩横竿，在上一次之后看好时机再按一次即可形成连续钩，非常简单；第四间屋子是告诉你以后有些房子一进去门就会锁起来，需要把所有能打死的敌人都打死才能开门；第五间屋子是学习防御及使用魔导器，防御敌人的特殊攻击即可积攒 MP，然后使用在这里得到的魔导器用脚下的火碰触他即可。五间屋子都过了之后走出来，进入大厅对面的另一扇门，里面有一个记录点和五个传送点，另外还有一个向下的螺旋梯，那里藏着本游戏的“隐藏”BOSS，需要到最后才能来……来到五个传送点，先走到其中有闪光的那个上面，即来到恶魔城图书馆。

游戏的第一个正式关开，不论是敌人还是解迷都非常简单。通往 BOSS 处的门需要触动三处机关才能将之打开，到达下图样式的位置，(图:)然后操纵利昂站到上面即可打开机关。而这张地图上除了有打开通往 BOSS 处的三个机关外。还另外有三个三角型排列的机关，将之全部打开可得“白虎之键”，此处前两个机关好找，但第三个机关却比较麻烦，需要跳上下图处的平台，然后在最深处推开一道由书架遮盖的暗门才可打开。

跳平台的时候要先跳上旁边的另一处平台，然后先往外跳，在第二段跳的同时改变方向，即可钩住旁边的栏杆。地下一楼处的锁着的两个门需要抽打室内的五尊石像，使其按“羊（其实好象应该叫摩羯）”，“女”，“羊”，“女”，“女”或者“女”，“羊”，“羊”，“女”，“羊”的顺序排列方可打开。里面有一件可以使伤害转化为心的装备品。

BOSS：不死的寄生者
(UNDEAD PARASITE)



本作中最简单的 BOSS 可以说就要属他了，他在战斗时会从上面的四个出口中出现，不要去攻击！因为完全无效！可以对其造成伤害的地方只有下面的四个小地穴，这些地穴中有一堆一堆的肉球，只有消灭这四个后中间的肉球本体才会出现，只要注意躲避地下阴影中的僵尸突然进行突袭之外（套用格斗达人九十九的话说就是：攻击判定发生极快），其余的任何攻击对你的威胁都不大，等到消灭四个小肉球时本体出现，建议使用△，□，□，△，△的连续技给其重创。其 HP 只有 1200 很轻易便可以消灭！圣水和十字架都可以对其造成比较大的伤害，开始时所得到得魔导器也是，可以多多使用！

打赢之后得到一颗强化道具的宝珠，然后即可由旁边的传送点出来，继续下一关。这时你完全可以按自己的喜好选择顺序，这里仅给出我个人的游戏顺序。当然，不管你按什么顺序去打，敌人都是一样的，所以并不会有什么差别。

灵魂实验室（译名不确定，左起第一个传送点）

本关的解迷相当简单，让人怀疑是否这里才是第一关……先找到 BOSS 房，但发现这里空无一物，去外面找到一块刻着“E”的石块，然后回到 BOSS 房，按在正中间那半个骷髅头上即可令 BOSS 石头人出现。另外在有传送台的房间，注意，旁边一共有四个落脚的地方，其中一个可以通往附加 BOSS 火精灵的房间，具体位置如下图。

火精灵



极其易打的 BOSS，注意其通常攻击的三段斩击，利用闪避躲开之后绕到他背后进行攻击，只要你闪避用得熟，基本上可以让他连你的边都摸不着。打胜之后可得“火焰之鞭”

另外在 2 层通往 3 层的地上有一个黄色的方块，踩上去之后可得黄钥匙。

泥人英雄
(GOLEM)



犹太民间传说中的泥人英雄 GOLEM 原来也出现在游戏中啊！从此可见此制作小组的精心选择。这个家伙的传说虽然好听可到了游戏中却完全不堪一击，而且攻击方式也很单一只会敲击地面，放出扩散的震荡波，所以说此处最好用“斧子”等可投射的特殊攻击技作为攻击的首选，首先，在攻击前最好绕道其身后再发出武器，前后两次回旋攻击可以消耗掉他大部分的 HP，当蓝色血槽消失之后。他会打出特殊技进行攻击，手臂直射，攻击力非凡。此时，攻击他的身体上会露出一部分的核心。只有攻击那里才能够对其造成伤害，此时只有等待他射出手臂后再潜身过去。当然，也可以继续用“斧子”攻击其伤处，由于他的 HP 也不是很高只有大约 1500 左右，所以很快即可消灭。总之这个 BOSS 属于名气大本领不大的那一类！

地下水脉（右起第二个传送点）

本关有两个 BOSS，第一个 BOSS 冰女躲在一处石门的后面，这里要利用装甲骑士的锤子打在上面，然后方可进入，里面有一个通往 2 层的通道跟一个绿色的 BOSS 门，里面的 BOSS 是神秘的冰之精灵。

冰女：本关附加的中 BOSS，冰的精灵。不过



说起来却很容易对付，先跟她保持一定距离，待其攻击时使用闪避躲开并绕到她身后，接着便使用大力的连续技打她，如此反复几套之后即可令其归西，但要注意她的范围攻击，看到她要发动时，要赶紧拉开距离，以防止被其冻结。胜利之后可得武器“冰冻之鞭”，此鞭对一部分敌人有奇效，包括旋梯下面的隐藏 BOSS。

通往本关真正 BOSS 处的门被锁死了，需要触动两处机关方可打开，两个机关分布在两层，找到之后用鞭子不停抽打把手，直到其出现英文字母时再停止即可。前往 BOSS 处的途中会遇到一个影利昂，以打冰女的战术为基础，注意其闪避跟连续攻击即可。另外，在地下二层，有三盏烛台，以最快的速度将它们点亮（用鞭子抽就行……），然后在又上角的时间减为 0 之前就可以进入原本闭锁的门，在里面可得青龙之键。

吸血鬼
(JOACHIM)

这家伙是个拥有剑魔能力的吸血鬼！若是抛



下攻击力来说也算得上是比较好打的 BOSS 了。打他之前最好将特殊系武器中的物理攻击系换成魔法系的（圣水，十字架），因为物理攻击对其造成的伤害不大，而且这家伙还比较喜欢躲避，冒失的攻击很容易就会失手，所以换成十字架比较好。另外，对其攻击之前要先消灭上、左、右三个角落中的光点，这些东西都是他的保护罩，如果不先消除的话是无法攻击的，当消灭其周围的三个装置后就可以攻击其本体了，把护身的一圈剑打散，之后再次进行连续攻击，最好这时已经将特殊攻击启动，让十字架不停的打击他。JOACHIM 主要的攻击方式有召唤剑阵护身和多次攻击，只要多注意在未消灭其周围保护装置时不要攻击其本体即可。当他攻击到他后，他会以召唤剑阵从地低升起火焰剑进行攻击，只要注意不随便乱跳，看准其攻击地点躲避就可以了。这样反复打几次就可以了，由于他的护身装置会在消失一段时间后恢复所以要注意及时消灭！其 HP 为 1500，很快就可以消灭！

恶魔城花园（左起第二个传送点）

此关的解迷方法与第一关十分相似，共有六个石像需要被抽打到最里面的位置。其中三个是开启通往 BOSS 处的大门，另外三个则可以打开藏着“朱雀之键”的房间。此关中有两处有食人花的地方，用鞭子抽打它可令其展开花瓣，然后趁这个时候跳上去，即可到达原本无法到达的平台之上，其中一个里面有附加 BOSS 雷精灵。

雷精灵



与冰女跟火人一样，也是非常好打的 BOSS，对付方法都不用改。只要注意其范围攻击及从天上召唤雷击即可，取胜之后得到“闪电之鞭”，用此鞭使出必杀技的效果非常的爽快～

恶魔城剧院（右起第一个传送点）

要注意的是此处有许多会发射 “BEAM” 的骷髅头，通常的方法无法通过。必须要面对着它才可令其停止发射，但这样一来可能行动速度会有些慢，没关系，你可以侧闪啊～但切记不要想妄图跳过去……进到 BOSS 房之后一样是什么都没有，必须要在楼上找到一个小铃铛（CURATIN TIME BELL），然后在这里使用才能令 BOSS 出现。

梦魇
(SUCCUBUS)



这个 BOSS 是 5 个当中 HP 最低的一个只有 1000，但是不要轻易小看了他，他的攻击力还是很惊人的况且也会飞行。自登场后最好紧跟在其左右，不要让她逃出你的攻击范围。发动攻击时最好采用两段跳起后直接连续攻击，因为她只有一种单一的飞行道具可以直接攻击你，其余的攻击方式都是间接攻击，所以硬碰都可以将其打败，当蓝色血槽消失后她会使出一种好象缦藤一样的攻击方式，在地低召唤植物进行攻击，这种攻击由于伤害力大所以最好躲避，只要注意起跳时间完全可以躲开。之后，再攻击两三次的连续攻击即可将其击败。另外，特殊系攻击的武器中火和剑可以比较容易的对其造成较大伤害可以灵活使用！

美杜莎
(MEDUSA)

Encyclopedia
No. 077
Medusa
HP 2000
Tolerance
Weakness
DropItems
Defeated: 1
Information
A legendary monster whose gaze can turn people to stone.

这个 BOSS 应该算是 5 个中最难打的了，同时它（她？）也是这部游戏中模型制作最精美的一个。希腊神话中蛇头女妖美杜莎的美感被充分体现出来。

首先注意在战斗之前将红心补满，因为对付他最需要的攻击武器是“斧子”，这种武器的攻击力大可以作为飞行系道具放出，回转的攻击伤害不低。大约每次 40 左右。两次伤害累加效果非常好！一般来说只要注意其石化攻击即可，但是万一被石化则需要摇动 L3 键左右摆动，挣脱石化状态（不过这里有个窍门，在摇晃得即将解除石化状态的时候先停下，掌握好时间，在其下一步滚动攻击即将打到身上的时候再解除石化，这样就可以利用刚解除石化的无敌时间来躲过她的滚动攻击）。左勾拳和又勾拳，可以顺其方向躲过第一拳，然后二连跳，再躲开第二次攻击的同时，给其反击，当对其造成的伤害累计达到 1000 左右（蓝色血槽消失后）时，她就会使用幽魂进行追踪攻击，幽魂的每只伤害力在 30 左右，应该使用二段闪避，对自己操作没信心的也可以选择防御。当美杜莎哭泣时会流出血泪溅满地面（觉得挺可怜的……），注意不要踩到，否则会造成伤害。不过，由于这时其会以低速行动所以是个攻击的好时机。她的 HP 还算不是很高只有 2000 的血量，主要注意石化攻击和幽魂攻击。其余的可以轻易应付！

打败所有的五个 BOSS 之后，利昂回到了恶魔城的大厅之内，此时瓦尔特出现，并带着可怜的莎拉。利昂上前用鞭子攻击，却发现没有任何作用，瓦尔特笑着把萨拉扔给利昂并留下一句话：“等你有能力杀死我再上来吧，我就在恶魔城的城主之间等着你。不过在此之前，你就好好收下我送你的礼物吧！”

回来的路上，莎拉的身上突然起了异变，经利纳尔多确认她不久之后可能就会变成吸血鬼了，利昂询问解决是否有解决的办法，里纳尔多回答：“有！那就是打败瓦尔特！”但是利昂想起来他的鞭子对瓦尔特根本不能造成任何的伤害，而利纳尔多告诉他要想使鞭子有杀死吸血鬼的力量就一定要有一个洁净的灵魂。也就是说……

要救萨拉，就必须要打败瓦尔特，而要打败瓦尔特就一定要先取得莎拉的灵魂，也就是说要先死她……正在利昂犹豫不决的时候，门外的莎拉已经听到了事情的全过程，为了以后不再出现类似的悲剧，莎拉已经下定决心献出自己的灵魂……

怀着极为复杂的心情，利昂终于来到了最终的地方，瓦尔特的居城，与往常一样，这最后的地图还是留给玩家自己去探索。另外，在这里可以得到一个名为 “UNLOCK JEWEL” 的东西，利用它即可打开最初场所旁边最下层紧锁的门，里面是本作的隐藏 BOSS。

隐藏 BOSS 万人坑前身？

当拿到之后，则可延着最初记忆点旁的转梯下到最底层，打开深层的门，即可与本作的隐藏 BOSS 作战。这家伙最初的形态象极了那个历代的经典 BOSS——万人坑。这家伙共要变身两次，没变身之前毫无难度可言，连续二段跳加攻击就可以将其轻松废掉，但却要注意下面的蛆虫附带



的麻痹效果。第一次变身之后的形态较为难打，一定要注意其攻击方式，当其把手举高的时候决不要呆在左侧的角里，当手举到中央位置的时候，则正好可以躲在走侧的角里对其攻击，注意其把手放平要横过来扫的时候则马上要提前用二段跳躲过，第三段变身之后虽然有则“两击必杀”的魄力，但却相对简单许多，看他扬头就冲上去猛抽，看他嘴里聚光就赶紧躲在没裂缝的石头后面，这样就可以轻松将其击败，打胜之后可得黑宝珠并可进行 BOSS RUSH。

恶魔城主
(WALTER)

Walter Map 是个著名的作家，专门以写吸血鬼题材的书和文章为主……不知道此次KONAMI 是不是把他也也找来客串恶魔城中前任城主一职。

在打这家伙时的第一下攻击会引发剧情，破解其护身术的力量，之后便可以攻击了，与其战斗时应当注意其攻击法术的伤害力，虽然他所发出的法术速度都很慢但是伤害力大，况且之后还需要与最终 BOSS 死神战斗，所以需要注意节约体力！远距离使用特殊攻击的方法比较实际，用斧子远距离投射慢慢的消耗其体力是个不错的办法，如果嫌慢的话就围在他身边转圈，待他的攻击结束后，再很抽他一顿，当打掉他一半左右的 HP 时他会使用大招——从天上打下大面积的法术，这法术的伤害力很大必须在他使用前就开始躲避，否则很难脱离范围。之后的攻击都很平常。他的 HP 也不是很高只有 1500，多使用圣水，十字架，斧子都可以克制他。所以说如果没有红心的话尽量吃道具补充吧！为了连续的战斗有必要节约体力啊！

击败瓦尔特之后，玛蒂亚斯突然出现，他告知利昂，这一切都时他为了使自己得到吸血鬼的力量而设计的圈套。其目的就是为了向背叛他的人们和害死她妻子的人们复仇。并且向利昂伸出了手，希望他能跟自己合作，共同来作黑暗世界的统治者。但是利昂却无法忘记莎拉死前对他说过的话语，他答应过她不会再让类似的悲剧上演，面对着已经变为恶魔的昔日友人，利昂立下了坚定不悔的誓言：“从今天开始，我贝尔蒙多一族世世代代都要作吸血鬼猎人，与黑暗势不两力！”拉拢不成的玛蒂亚斯便留下死神与利昂战斗，自己则变成一只蝙蝠飞走了……

DEATH
(死神)



真是对本作的最终 BOSS 有点失望……这家伙历代只是倒数第 2 个 BOSS 啊！虽然也是个蛮有魄力的家伙，可我们其他的则是与已经恶魔化的玛蒂亚斯的最终对决啊！

死神确实要比一般的 BOSS 难打一些，他的攻击方式很多，而且威力大，最可怕的是招招破防，只能躲避，不过，其几种攻击方式都存在很大的问题，比较容易闪开。如果我们离开他的距离远的话他会采用光线追击的方式来攻击你，当遇到这种情况时，只有前进冲过去才能躲开，跳起和防御都会被击中。当他召唤会爆炸的骷髅头时可以采用躲开的方法，不要进入其攻击范围即可，过一段时间后自然会爆炸！当死神的 HP 掉到一定的下限时，他会召唤镰刀进行攻击，这时可以用两段跳直接闪开，只是要注意闪避的时间。

不过，这家伙最强的攻击还是火焰法阵的攻击，但由于使用起来比较慢所以可以等待法阵爆发前的一刻进行闪避。我方攻击时可以直接攻击其胸部，只要小心上述所说的几种攻击方法即可顺利击败敌人！

打完了死神就是通关画面了，之后再次开始游戏的时候在输入名字的时候打上“@JOACHIM”即可使用地下水脉的 BOSS 约阿希姆。而输入“@CRAZY”的话则会大大提高游戏的难度。

使用约阿希姆游戏的时候基本操作如下：

□：驱使剑攻击，最大可 5 连击，单发可蓄力。
△：转换剑的攻击方式。
○：必杀技（消耗 MP），根据剑的攻击方式必杀技也分为两种。
×：跳跃
任意方向 +R1+×：闪避
R1+○：锁定目标。

另外：

约阿希姆的普通移动速度是利昂的一点五倍左右，闪避的速度则更快。

约阿希姆没有剧情，打到哪里是哪里，但一些对于利昂来说比较吃力的地方对他来说却可以轻松到达。

约阿希姆不能装备和使用道具，回复道具变成当场见效，而装备品则通常变为提升攻击力及防御力的物品。

约阿希姆打 BOSS 的时候异常简单，通常只有边闪避，边攻击即可，如果遇到难以躲避的招示，利用放必杀技时的无敌时间也十分容易躲开。

附全地图及十个魔导器取得法：

Svarog statue:最开始的练习地点中取得。
White bishop:用 3000 元向里纳尔多购买。
Black Bishop:取得黄龙之键打开黄龙之门。
Little Hammer: 用火鞭打开地下水脉中的冰门，里面取得。
Meditation Insence:在地下水脉中由 1 层通往 2 层的口腔通道中吃满 8 组金币（吃满 8 组金币的方法其实很简单，先站在最右边，吃完一组之后，马上来到最左边，再吃一组之后马上再来到最右边，如此反复即可），然后在中央的位置出现。
Wolfs Foot:用朱雀之键打开朱雀之门，此魔导器拥有大幅提高利昂的移动速度和跳跃能力的力量，可以到达一些原本无法到达的地方。
Lucifer's sword :剧院 2 楼的钉版房，用鞭子钩住栏杆，跳上旁边的隐藏房间之内取得。
Invincible jar :花园的隐藏地点之内，用狼靴跳到力量原本跳不上去的平台，即可取得。
SaeSei Inscense:最终迷宫的一间屋子内，打死两个透明的骷髅，随机取得。
In Pagoda :最终迷宫的一间屋子内，打死三个绿色骷髅兵中有影子的一个，随机取得。

最后附送本游戏的究极秘技：

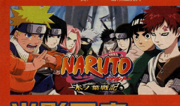
在最初的记忆点门口的走廊中如下图的位置面对窗外站好，然后按 START 进入物品画面。这时只要将摇杆上下移动即可增加道具的数量，想增加哪个就把摇杆推到哪里，利用此方法，买一个宝石买 9 个的话……嘿嘿 ~~






超攻略道场
恶魔城全地图
(99.5%)
Dark Palace of Waterfalls
地下水脉一楼
Dark Palace of Waterfalls
地下水脉二楼
Castle Entrance
开始的地方
Ghostly Theatre
剧院二楼
House of Sacred Remains
图书馆一楼
Garden Forgotten By Time
花园一楼
Anti-Soul Mysteries Lab
灵魂实验室一楼
House of Sacred Remains
图书馆地下一楼
Garden Forgotten By Time
花园二楼
Anti-Soul Mysteries Lab
灵魂实验室二楼
Pagoda
最终地区一楼
Ghostly Theatre
剧院一楼
Anti-Soul Mysteries Lab
灵魂实验室三楼
Pagoda
最终地区二楼

文:WIND-X 编:热血佣兵



火影忍者
——鸣人木叶战记

GBA	TOMY	2003 年 9 月 12 日 /4800 日元
	S·RPG	64M 卡带 / 1 人游戏
	其他 ——————	

鸣人木叶战记心得(原创)

先讲讲各人的修业重点吧。

三人都要修练的是加移动力,查克拉和攻击力的术。

鸣 人

主要以影分身和多重影分身配合忍具攻击,影分身只需要学一段就行,多重影分身需要练满,配合强力两刃苦无基本是一下一个敌人。所以鸣人修业重点应该放在忍具上,与忍具有关的项目可以彻底强化,但由于影分身无法使用忍具,所以通常的体术也可以强化一下。由于鸣人的体力和防御力不错,再加上查克拉主要都用来使用攻击型忍术,所以替身术,变身术之类的辅助忍术应该完全放弃,没有强化的必要。



だしょうがいぶつ

佐 助

火遁·豪火球の術

豪火球の術(ごうかきゅうのじゅつ)!!

早期以火遁系列的术为主,后期学会狮子连弹后应该彻底强化体术,防御忍术使用写轮眼即可,影风车相对火遁系列只有射程优势,所以应该放弃。这里说一下火遁系列的变体:火遁 + 火遁 = 火遁·豪火球之术 火遁 + 八方手里剑 = 火遁·凤仙火之术。都是早期的主要技术,在后期使用写轮眼配合狮子连弹后基本也能一下杀死一个敌人,所以佐助的重点是体术。

樱

由于不像鸣人和佐助那样拥有强力的技能,所以手当之类回复系技能就是樱的主攻方向,也可以强化体术,配合棍打,突入敌阵消耗敌人实力,并在我方行动时直接攻击敌人以破去敌人的替身术,或是干脆成为开箱子专用角色。

接下来讲讲忍具的强化



十字手里剑应该以钢铁之石强化为强力八方手里剑,也可以加入毒草使之具有毒属性。苦无主要也是以钢铁之石强化为强力两刃苦无。烟玉没有什么强化的必要,直接配给没有防御术的鸣人即可。起爆札和铁蒺藜这类东西一般都用不着,所以也没什么强化的必要。兵粮丸的强化是一个重点,最理想的状况是用熊油强化为强力万能丸,但是熊油在游戏中只能得到两个而已,所以其余的兵粮丸也就只能变成强壮丸和钢铁丸了。

忍者勝手

うずまきナルト

木ノ葉丸



由于最强的强化道具强化剂游戏中只能得到三个,所以使用方法就值得注意,把强力万能丸强化为超万能丸是必须消费一个的,其余两个可以考虑用来强化强壮丸或是苦无和手里剑,这就是个人喜好问题了,我是都用来强化强壮丸了,因为苦无和手里剑就算变成超系列,增加的攻击力也很有限,不如用来强化强壮丸,增加 20%的攻击力,肯定比超系列合算。



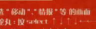
唉,可惜游戏到中忍试验的森林阶段就结束了,我一心想看的李洛克对我爱罗这场超热血之战没能出场,尤其是游戏中李洛克的五门全开的里莲华的威力无穷,攻击力 93X5 啊,就算最终 BOSS 大蛇丸有两倍的 HP 都会被他一击死,现在只有期待火影忍者的新作了。

隐藏角色









在选"移动"、"情报"等的画面

大蛇丸:按 select ↑↓↑↓←←→→←↑ start

岸本:按 start ↓↑↓↑→→←←→↓ select

如果我没有倒转 select 同 start 的话

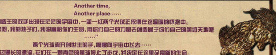
文、编：愚者



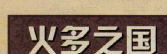
天外魔境 2 攻略

PS2	HUDSON	2003 年 10 月 2 日发售 /4980 日元
	RPG	DVD-ROM / 1 人游戏
	其他	——

NGC	HUDSON	2003 年 9 月 25 日发售 /4980 日元
	RPG	DVD-ROM / 1 人游戏
	其他	——



Another time,
Another place……
创造主的双手出现在茫茫的宇宙中，一蓝一红两个光球正依偎在这温暖的怀抱中。
“玛丽合约米呀，我的孩子们，我将赋予你们生命，用你们自己的力量去创造属于你们自己的美好天地吧……”
两个光球离开创世主的手，慢慢向宇宙中飞去……
经过漫长的漂流，它们在一颗青色的星球停止了步伐，并决定在这里孕育新的生命。
几千年后，这个美丽的地方被称为“大和”……



火多之国

▲白川村→高山村→牛首村→两面窟→白川村→关所→马濑村→绳文洞

开始后上到二楼，从窗户滑出。和寺庙里的孩子交谈后在他身后的宝箱里有木棉的手拭（头装备），在村里的武器店用仅有的 18 元可买到山的草鞋，这下装备就全了。带上孩子兵和那只狗，向高山村出发！路上遇见的野狗选择突破就行了，因为凭现在的素早和攻击力根本等不到你打死它们，它们就逃跑了，所以不要干费力又没意义的事。到达高山村后，和村人对话得知今天有祭祀活动，在右边宿屋二层可以看见“白痴三博士”，在左边宿屋二层发生根之一族侵入的剧情。在去两面窟之前先去得到雷光和若草的卷物（见卷物所在地一览表）会对以后的战斗有所帮助。注意此时回白川村买道具物价减半，在没有若草时丸药也是有备无患的。牛首村更换完装备（猎师のナタ、竹の腹当）就可以向东北的两面窟进发了。两面窟二层的两个宝箱左边是 56 两，右边是甘露丸，对现在的主角来说只要有钱买把好武器前期就是无敌的。顺带一提洞里出现的敌人千年仙女打死给 2 德 4 金性价比比较好的，升两极再打 BOSS 就更容易了。

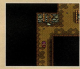


BOSS 战：对ツノ王

体	120	攻击力	26
技	16	防御力	58
段	7	素　早	40

完全没有难度的战斗，三四刀就能砍死他。然后他会复活一次，这时安全起见体力每回合都要保持 40 以上，因为他每回合会多攻击一次，而他每次攻击最大也就能打掉卍丸 10HP，他最多一回合能打四次。其实通常情况下轮不到他打到第四回合他就挂了。

回到白川村从母亲阿春那里得到“父的形见的剑”和“父的阵羽织”，记得带着团子到东南的天狗庵得到卷物“羽衣”。通过下方关所来到绳文洞，这里是可见遇敌，不用跟那 6 个僵尸纠缠，直接到楼梯口



干掉ツメ王，注意在这里得到的“折れた銅鉾”在战斗中可以发挥“阳炎”的卷物的效果。

BOSS 战：对ツメ王

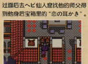
体	162	攻击力	35
技	0	防御力	80
段	8	素　早	53

和ツメ王战斗有 30 的 HP 就已经安全了，他的吐酸攻击一般不会被命中，即使中了也就是每回合减相对于最大体力值 3%的一点点体力，两回合后恢复。他的会心一击只要　丸在 7 级以上就没威胁。

尾张之国

▲犬山町→ヘビ仙人窟→长条町→秋叶山之泷→秋叶山洞窟→福岛村→伞仙人洞→福岛村→弁天塔→鬼骨城→高山村→铃鹿卡

通过绳文洞就来到了尾张之国，出洞看见被石化“大和皇帝”，不要理他们。犬山町的“孤军刀”、“锁子甲”什么的都是好东西，购入必须！临走别忘了带上特产美素团子，但不是给你吃的 ^-^ 和团十郎见过面后去ヘビ仙人窟找他的师父得到他身后宝箱里的“恋の耳かき”。



到秋叶山之泷用美素团子供奉地藏菩萨就会使瀑布停止并现出秋叶山洞窟，通过这里就能到达伞仙人洞。从伞仙人处得到“下手な絵”，到福岛村拜见地藏菩萨就可以得到船。在去弁天塔之前先去取“鬼火”、“风花”这两个卷物。乘船来到弁天塔后，在弁天塔 3 层会遇见死神兄弟的最后一个キバ王。



BOSS 战:对キバ王

体	190	攻击力	44
技	24	防御力	120
段	10	素　早	55

キバ王的二段攻击只要卍丸的段位在 10 级以上就不会有超过 30 的伤害。他的怪光线一般不易被击中，打中了伤害也是随着己方的体力值减少而降低的的。



见到弁天后她告诉你"净土の琵琶"在过道对面的屋子里的宝箱中，回来后还能在她这"回复体力"。用"净土の琵琶"打开鬼骨城的大门后，要通过地面上的手来进行升降，这里会再次遇见死神三兄弟，不过他们根本没有长进，轻松解决掉。在鬼骨城的最里面"白痴三博士"中的迦伦博士会令死神三兄弟合体为死神将军。

BOSS 战:对死神将军

体	200	攻击力	42
技	8	防御力	145
段	13	素　早	64

他们合体真的实力会增强吗？这是我的打完了还在疑惑的地方。普通攻击只有一段而且也不会随着回合数连击了，胸部怪光的威力实在是不够看，能打 20 就给他鼓掌吧……

打倒死神将军就得圣剑"法水院红丸"，并习得奥义红丸斩。回到高山村一只暗黑根斩！

伊势之国

▲伊势村→松坂町→伊势神宫→志摩村→奈良村→赤目村→根来的古坟→伊贺村→尾鹫村

通过铃鹿卡时歌舞伎团十郎加入。在伊贺村碰到来挑衅的菊五郎，不用理那个变态。调查武器店左边的石灯井口会出现秘道，进去后得知首领百百地丹波被囚禁在根来的古坟，答应去救他得到"石川的钥匙"。从伊贺神宫到志摩村用"石川的钥匙"打开钓场的门，在如图位置找到"天章之笛"。



"天章之笛"的作用是在地图上的平台可以召唤岩舟，乘坐岩舟就可以来到根来的古城。（岩舟移动顺序：志摩村→奈良村→松坂村→尾鹫村→赤目村→根来的古坟→志摩村）记得去拿"月寝"的卷物。根来的古坟可以得到"黑装束"和"伊贺的忍刀"，之前就不要买了。这里要记下自己走过路上的字，这样就能打开电子锁了。愚者是按"キクゴロウエライ"的顺序走的，一般玩友们不出意外也应该这么走的。在看到被囚禁的百百地丹波后，往前走就要打菊五郎的爪牙了。

BOSS 战:花吹雪典善

体	250	攻击力	56
技	0	防御力	180
段	16	素　早	98

这个 BOSS 的通常攻击对 15 级的卍丸的伤害约 20，团十郎约 25。铅的孢子全员攻击的伤害约 18。团十郎的冰刃对他的伤害很大，卍丸的物理攻击相对比"鬼火"什么的卷物威力大。特别提一下还记得那把卖 4400 的"怪刀枯木"吗？如果钱够的话，斩他个一打这样的家伙也不在话下。

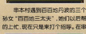
回到伊贺村后可以从百百地丹波那里得到谢礼"叹的指轮"。卍丸向纪伊国的叹之谷进发。

纪伊之国

▲叹之谷→イヒカ村→串本村→熊野村→白滨村→龙神洞→清姬村→和歌山村→高野山→妙院→密林城

坐叹之谷左侧的缆车中途掉下，在叹之谷的怪异石像上使用"叹的指轮"出现イヒカ村，进入イヒカ村得知只有驾驶イヒカ巨人才能到达密林城，从现在开始要去收集启动イヒカ巨人的 4 块电池（铜铎），在这里得到"四水之镜"（不要以为四水之镜只是剧情道具，它还具备防御反弹的作用）。在熊本村怪异石像上使用"四水之镜"就能进入机关室，按照外边地藏菩萨的排列（1，4）拉下拉杆进入右地道，里边有宝箱。拉下相反的的拉杆进入左地道，得到"神タタの船"，用炮击打碎大门和挡路巨岩就可以出海了。

串本村遇到百百地丹波的三个孙女"百百地三太夫"，她们以后帮的上忙，现在只是来打个招呼。在串本村神社的怪异石像上使用"四水之镜"出现浮桥，解开封印得到第一块电池。从在白滨村的中央神社进入地道，在怪异石像上使用"四水之镜"把水抽干，在宿屋的浴池里找到第二块电池。要通过龙神洞才能到达清姬村，龙神洞里不时会有一些漩涡，在不同的洞里分别可以找齐一套海贼装备。在清姬村左侧洞穴的怪异石像上使用"四水之镜"，神社前的喷泉消失，进入后再次要和菊五郎的狐朋狗友战斗。



BOSS 战:对くちなわ姫

体	260	攻击力	60
技	25	防御力	235
段	20	素　早	184

这只美杜沙的通常攻击能打掉 30 左右的体力，还是比较狠的，而且她还能使用催眠攻击，虽然不容易中，但总要预防个万一。这仗最好让团十郎使用恶态吸引敌人攻击，再用四水之镜反弹攻击，卍丸在旁边使用若草，再顺便打两下她就死定了。如果还嫌她死的不够快，就使用"冬枯"的卷物降她的防御力吧。第四块电池的所在地高野山的山门钥匙在和歌山村的菊五郎手里，炮击破坏城门进入和歌山城。这里可以得到两套"花柄パンツ"和"恶趣味的服装"，注意恶趣味的服装上有诅咒。二楼不要读墙上那张错字满篇的 goodbye baby，否则……在顶层团十郎和菊五郎进行变身大战，团十郎赢来了"山门的钥匙"，但变身的法印也破坏了。进入高野山后发现到处都是冰，一旦走上去不撞墙就停不下来，好好算计一下墙的拐角在哪能停住就没什么难的。在三层遇见菊五郎的帮凶突击！角太郎。

突击！角太郎

体	280	攻击力	80
技	0	防御力	256
段	21	素　早	124

这个 BOSS 的"モ一突击！"比较讨厌，能够连续攻击，虽说不容易打中我方，但运气不好的话都中了被打个半死也不是不可能。恶态＋四水之镜＋"泥虫"（降对方素早），轻松取胜！

在四层使用"四水之镜"就能得到冰封的第四块电池，在五层还有宝物。在找齐四块电池（铜铎）就可以去妙院把它们按顺序安装上，如来佛组，不，イヒカ巨人，发进!!

密林城是菊五郎的主城，这里的敌人开始能够对主角造成威胁了，要注意节省技值，最好装备在高野山找到的“密教的帽子”（消费技值3/4），而且有的敌人能封魔法也算是做了个“节省监督”吧^-^从一楼右上楼梯来到上层，这里比较折腾，还要绕路到下层，最后在二层的左边遇到菊五郎和他的最后一位同党黑的海老藏。



BOSS 战:对黑的海老藏

体	300	攻击力	80
技	0	防御力	280
段	23	素　早	130

这个家伙拥有到目前为止最高的防御力，用冬枯的卷物帮他脱脱壳。“地獄突き”是两连击，要求卍丸的体力保持在70以上。此仗不建议用恶态，因为卍丸的若草补体力不如敌人打的快。

收拾完菊五郎的这些朋友们，终于要和他来个了断了。

BOSS 战:对菊五郎 1

体	420	攻击力	90
技	0	防御力	225
段	23	素　早	130

看他那恶心的蝴蝶造型就想扁他，如果卍丸和团十郎的攻击力都在100以上的话，轮殴他5个回合不信他不挂！菊五郎主要是靠手下跑龙套的偷袭一下，根本没威胁。他的“星的毒屑”我就没被打中过。

BOSS 战:对菊五郎 2

体	550	攻击力	95
技	0	防御力	253
段	24	素　早	149

20段就能轻松解决他！他这回的毒攻击能造成20左右的伤害，“太いツタを振り回した”是全体攻击，也是大约20的伤害。对于现在的卍丸和团十郎来说他这些小伎俩真是小菜一碟了，用不着战术了，乱刀砍死！

打倒菊五郎后就得到了第二把圣剑“妙院カラス”，并习得奥义“黑羽斩”。回伊贺神宫第二根暗黑根斩！注意伊贺神宫是有结界的，窍门是看着暗之根就在对面，却向相反方向走。

京之国

京都→信乐村→预所区→白山

京都分为贫民区、商店区、寺庙区、住宅区、御所区。贫民区可以在长老家遇见洋人神父，他提供了去白山的信息。商店区西宿屋前发生遇见足下兄弟的剧情，在东宿屋北边的屋子发给卍丸和团十郎“富人第XX号”的牌子和出售给倾国倾城第一美女的礼物（骗人的不要买），住宅区左边最里边就是那个什么第一美女了。商店区的药屋有卖千年人参（10000），有钱卖一根一会有用。这里的武器店和道具店是不是各位已经看花眼了，都是好东西呀！可是千万不要昏了头去东边买武器，那的价格是西边的两倍，但是有超级武器是别的地方买不到的。最西南的地方还有吃烤串抽奖的的地方，为“回天丹”努力吧。信乐村的长老生病拜托主角去京都买根千年人参并给了10000块，正好我有，给他就能得到“残火”的卷物作为谢礼。再回京都的御所区，从左边牢屋的武士得知存放“白山许可证”的宝物库的钥匙在城主的女儿桂姬手里。在二楼的右边过道找到桂姬，回答她可以带她一起离开，她就会把钥匙的藏匿处告诉主角，在花坛找到钥匙后就可以去宝物库里拿“白山许可证”了。先去拿“雷电”和“野分”的卷物，然后就可以从逢坂卡向近江之国进发了。

近江之国

大津村→白山→金沢町

从白山可以得到“大タタの船”，去西京洞可以得到一些宝物，“金刚”的卷物一定要得到。可是千万不要去招惹“百鬼夜行”之箱（红色箱子，胜利可得“月之兜”），我知道这么说有人一定会去尝试的，不听人劝的下场是很可悲的……在金沢城要到预所卸下所有的武器和卷物才能见到城主，见到城主后团十郎离队。取回装备后，从东南出口离开时又碰见足下兄弟。

越前之国

福井村→押水村→东南岔路→千年洞→人鱼村→轮岛村→人鱼村→富山城

去富山町的路都被幻梦城主手下的五法师堵住了，在押水村听到有火之一族的力士存在。为了找到这名同伴，卍丸通过千年洞来到人鱼村。这里的女王要求找回她的女儿才能放了极乐太郎。在轮岛村看见足下兄弟的的恶行，解救人鱼公主后和三太约定在押水村的宿屋碰面。在押水村睡一觉后可以得到“鳞光之衣”。回人鱼村得到新同伴极乐太郎（在人鱼公主旁得到“人鱼百合”）！队里有了极乐太郎就可以通过岩石阻路的地方了。

越中之国

越后之国

在富山町被抓住后一会儿会有百百地三太夫来救。下到地牢要击败五人众生子法师才能救出殿下。



BOSS 战:对生子法师

体	960	攻击力	125
技	20	防御力	360
段	35	素　早	209

960的体力，360的防御力看起来很强。但是用新得到的“赤影”制造分身，如果产生两个分身的话，一个给卍丸使用“金刚”，一个扔油壶，使用“秘剑不知火”附有的“军炎”效果，再加上极乐太郎超强的攻击力，解决这样的家伙不成问题。

在富山城主的指引下卍丸去寻找在三条村的电二郎，弥陀原洞穴要来回使洞穴复位当看见一群卍丸的克隆人就可以通过了。经过宇月奈洞时按照地下的沼泽方位走就可到达对岸，在这里得到的“黄金虫的卵”可以到京都卖高价，但是小心它吃光你的其它道具。

BOSS 战:对矶花法师

体	720	攻击力	120
技	20	防御力	350
段	31	素　早	156

BOSS 战:对卷贝法师

体	834	攻击力	87
技	40	防御力	320
段	32	素　早	201

完全没有特点的两个BOSS，小角色罢了。

到了电二郎处却得知他已经病入膏肓。据药店的人说只有调配出反魂丹才能治好他的病，而反魂丹要由以下五种药草中的三种组成：1人鱼百合（在人鱼公主的旁边）2暗牡丹（在金谷洞里）3雪割樱（押水村东南的草原上）4血车草（在地狱谷村里）5越后金梅（就在三条村里），用其中的2,3,4就能配出正确地反魂丹。救活电二郎后他要“照妙的金”才能制作幻梦城的探测器。进入ドンデン山后乘坐地狱矿车后和极乐太郎分散，第一件事是找到他。极乐太郎重新归队后，打通由那一排“人间战车”组成的

人墙得到宝物。在下层的矿车上找得炸药，从三岔路口正下方的楼梯下去炸开封洞的岩石就能得到“照妙的金”。

BOSS 战:对海牛法师

体	1004	攻击力	113
技	48	防御力	346
段	36	素　早	198

他的“伞を广げた”相当于“山彦”的效果，即受到的伤害一半反弹。注意不要让一个人连续攻击，最好召出“赤影”一起参战。

BOSS 战:对毒针法师

体	980	攻击力	140
技	30	防御力	367
段	36	素　早	194

上来要给卍丸使用“金刚”，因为毒针法师的攻击力还是不能小瞧的。毒针法师的“地震”是全体攻击，注意补充体力。

越前之国

把“照妙的金”交给电二郎，就能得到幻梦城真是位置的探测器。按照探测器的指示就能找到幻梦城。进入后就是 BOSS 连战，还是在外面补充一下再来比较好。进入后前面的每个小屋里都是一名法师。五法师依次是矶花法师、生子法师、卷贝法师、海牛法师、毒针法师。最后在自己家的幻象中看见母亲阿春，她的一切问题都选“不”，幻梦城主就会现出真身。

幻梦城主的攻击力还真是强

BOSS 战:对幻梦城主 1

体	1070	攻击力	135
技	90	防御力	348
段	37	素　早	259

啊，一下通常攻击就能打掉一百多的体力，所以要及时给卍丸加“金刚”。“い腕が狂ったように襲いかかる”全员攻击可造成 50 左右的伤害。

击败她后，她会逃到上层，在这里被绑着两个团十郎，右边的是假的。

BOSS 战:对幻梦城主 2

体	1254	攻击力	127
技	150	防御力	370
段	37	素　早	220

这次的她虽然体力和防御力加强了，但攻击力和素早却降低了。既然不是美女了，好像魔法耐性也降低了“赤影”+“秘剑不知火”+“油壶”的连续火焰攻击也就别怜香惜玉了……

打倒幻梦城主得到第三只圣剑“航海宫义经”，并习得奥义“义经斩”。回到福井村第三只暗黑根斩！

大江山

通过龟冈村时可以得知团十郎从这里经过并驾船向北边的舞贺村救人去了。在舞贺村北边有群石围住的秘道可通往近江西。在京的宿屋遇见足下兄弟，他们号称要 1000 倍的报复主角，寒……在西宿屋的初夜可梦见一个少女，在近江西的大江山遇见这个叫绢的女孩。她要求主角去比叡山帮她取回“纯洁的锁”，在比叡山得到后出门看到绢的爱犬希罗，它带来绢的信上说根之一族在进攻大江山，卍丸急忙赶往大江山。在法水院的出口遇到强敌“名无しの十八番”。

BOSS 战:对名无しの十八番

体	4000	攻击力	150
技	40	防御力	300
段	39	素　早	223

这是到目前为止最强的敌人，尽量使用“纯洁的锁”上的“月读”之术降他的攻击力，然后慢慢和他磨。要小心他体力不足 1000 时会使出“守りを捨てて最後の勝負に出た”，这招对我方体力 200 左右的人几乎是一击必杀的。记得使用四水之镜反射他的攻击，还有把能使的战术都用出来吧。

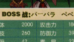
在“天之桥”绢用转移术带领大家向因幡之国的方向脱出。

因幡之国

从降落的地方向南可到鸟取村，这里有告示说凡是说根一族坏话的人将被吸进流沙。在东南的丰冈村神社得到四勇者骨壶存放在四神洞的消息的消息。往南走可到达轮笠村，在轮笠村右上的洞穴击倒敌人（一角星和两角星）就可以从住持处得到得到“四神的钥匙”。在轮笠村南边的通过死野原洞穴可得到“军炎”，终于可以把秘剑不知火卖掉了。

在鸟取村下方有白虎洞，用“四神的钥匙”就可以进入。这里从别的出口可以得到“式神”的卷物，还能找到极乐的专有装备“石割之斧”。最终得到“白之骨壶”。在丰冈村左上方可进入玄武洞，在五层可找到“黑的骨壶”，注意这里得到的“水镜之兜”对“百鬼夜行”之箱是会有用的。然后分别在青龙洞和朱雀洞得到“青之骨壶”和“朱之骨壶”。朱雀之洞可以找卍丸的专有装备“黑蜘蛛的剑”。找齐四个骨壶后就可以回风冈村，对着墓碑使用就可以得到“蜘蛛马车”。驾者蜘蛛马车通过流沙来到砂神城。在城底部遇见巴巴拉和贝贝。





BOSS 战:バーバラ　ペペ

体	2000	攻击力	180
技	260	防御力	398
段	42	素　早	230

体	1800	攻击力	12
技	145	防御力	383
段	45	素　早	315

由于绢的体力较少应该先给她加“金刚”，再用“城壁”保证极乐太郎这个主战力。虽然敌人是两个人，但我方卍丸使用“赤影”，绢可以召唤鸟，再加上希罗，人数上可不吃亏。贝贝的雷攻击是全员约 50 的伤害，要注意整体的防御。击倒巴巴拉后，贝贝会逃跑。

击倒这两个 BOSS 就可以得到第四把圣剑“大灵院女彦”，并习得奥义“女彦斩”。

往西走在马鹿野村得到城主要挑选美女的事，三人化装进了马鹿野城。二楼左边的酒桶可以回复。在正上方的宝箱里出现 BOSS “改造猴”。

マントー2

体	2100	攻击力	143
技	60	防御力	398
段	43	素　早	254

这里第一次作战是打不过这只猴子的，要选择逃跑，等它的电源线扯断后就可以进行反击了。这只猴子的“ハイパー馬鹿の術”除希罗外一律能造成 150 以上的伤害，所以要多制造分身分散它的攻击点。

击倒改造猴就可以从宝箱里得到“拔火的钥匙”。在三楼、五楼、六楼都能再遇这只改造猴，但猴子就是猴子，总是因为种种原因而造成能量装置破坏，找扁就直说嘛……回到一楼，就可以到出云了。

出云之国

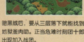
出了马鹿野城，往南可到三德卡，这里通往因幡但被暗黑根挡住了。西北位置是松江村，这里又是足下兄弟在卖他们的新产品土偶。在南边的村里的高塔可看见出云大社里的两只暗黑根。最西北的地方是连接石见的缘切洞，这里希罗会被抓走。走出缘切洞，在猪目村西南就是犬神寺，在猪目村左上的忍者会告诉主角希罗就在那里。在犬神寺中央神社调查红色石像就可以进入密室。在里边见到抓走希罗的家伙和被改造的希罗。

绢使用“希罗的首轮”就会结束战斗。希罗因为向绢发动攻击而惭愧的和里面的土偶同归于尽。这里能捡到一个还没被破坏的土偶，用它就可以去火彦山（国引弓纲）和缘切洞找宝了。从须佐的洞穴出来到达须羽美村，在这里可以得到许多出云之国的情报。出村要记得

BOSS 战：对改造希罗

体	4500	攻击力	165
技	600	防御力	425
段	46	素　早	380

先去拿“神风”和火女山的“国引长纲”、“虎王”。在石见最大的城津和田町里和城主打听希罗之死的罪魁祸首“地狱釜肉助”的弱点时，地狱釜肉助出现把人都变成了猪。穿过足下村旁的黄昏洞就是地狱釜肉助的暗黑城。注意足下村的宿屋是足下兄弟开的，要 9999 块钱，没睡过，请有钱和不怕被骗的朋友尝试一下。黄昏洞可是很大的一个洞穴，一共有八个出口，如下图，进入



暗黑城后，要从三层落下就能找到地狱釜肉助。正当危难时刻团十郎出现加入战团。

地狱釜肉助的“いきり立って攻击”对极乐太郎有特效，能打极

BOSS 战：对地狱釜肉助

体	5000	攻击力	185
技	105	防御力	500
段	50	素　早	262

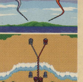
乐太郎 450 的体力，所以还是让他变成虎王好，再给他使用“力王”加攻击力予以反击。也可以让团十郎用恶态+“金刚”吸引火力。地狱釜肉助会使用“地狱的调味料”提升防御力，而我方的“赤影”就负责帮他减下来。团十郎的新法术“冰龙”也对地狱釜肉助有特效。

击败地狱釜肉助可以得到第五把圣剑“いろは宫静”，并习得奥义“静乱斩”。回到松江村遇到百百地三太夫，从她们手里得到希罗的骨灰。在这里给希罗建墓，绢把“希罗的首轮”放进去后祭拜了希罗后，希罗的灵魂升天前留下了“送灵之铃”。在东北海边四人将剩下的两



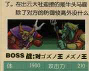
只暗黑根所在的根之岛拉了回来。在黄泉平的地下尽头处使用“送灵之铃”就能得到船。在往出云大社





的路上以前干掉的死神将军、幻梦城主、巴巴拉以及地狱釜肉助都会复活（实力不变），再干掉一次就是了。在出云大社迎接的是牛头马面

除了对方的防御较高外没什么



BOSS 战：对ゴズノ王 メズノ王

体	1900	攻击力	210
技	50	防御力	460
段	50	素　早	300

体	1700	攻击力	175
技	150	防御力	540
段	50	素　早	280

难度，敌人的“火焰地狱”是全员每回合 20 的伤害，威胁也不是很大。击倒他们后出云大社第四五只暗黑根斩！在出云大社西北的“三角”别忘了拿。

丹波之国

在三室卡东边的赤川神社休息后，往东南走的桥上遇见贝贝。还没打完三博士的手下就来搅局。在青口神社从洋人神父那里得知西南的鹿之子村后的道路上有龙卷风过不去，可是要想去浪花之国就必须经过鹿之子村的路。过桥时又被贝贝骚扰，回到第一次见贝贝的地方再战。来到鹿之子村，在宿屋发生剧情。到左边的屋子，这里是贝贝的老家号称“箱庭城”。在这里跟贝贝解决恩怨后路上的龙卷风也消失了。到宿屋带上洋人神父一起去浪花之国。

浪花之国

先去东边拿“紫电”。再到有马村得知南边的姬路村通路被暗黑根挡住过不去。在海边的神户村得知“三郎家”的消息，在旁边的屋子里有列车通向宝冢村。在宝冢村得知神户村停着一艘南蛮船而船长就是洋人神父的哥哥。坐上南蛮船来到淡路岛，在这里早有根之一族来迎接了。

虽然是四对三，但我方也不要



BOSS 战：暗之暗杀者

体	1523	攻击力	168
技	120	防御力	526
段	59	素　早	550

影之暗杀者

体	1804	攻击力	230
技	0	防御力	335
段	59	素　早	532

夜之暗杀者

体	1654	攻击力	179
技	150	防御力	589
段	59	素　早	300

大意，因为敌人的攻击力很强。我方要尽量使用“城壁”“金刚”什么的辅助性卷物，要做好打持久战的准备。影之暗杀者攻击力最强防御力最低，要先解决他。

击倒他们后输入“デロレン”就可以进入三郎腹家。地下二层要拉下扳杆才能通过发射激光的石像。在地下三层找到速鸟战车的设计图。出来后被魔海城的巨浪冲散众人。醒来后得知又是被百百地三太夫所救，可设计图和洋人神父却不见了。在界村左上的仓库找到洋人神父，他凭记忆帮卍丸制作了速鸟战车，但是要完全发挥速鸟战车的威力还要找到三种精灵机。在三郎胸冢地下三层的扳手要左上向下，右上向上就可以把机关关闭。得到“波的精灵机后”，速鸟战车就能走水路了。在三郎手冢中得到“潮的精灵机”后就能潜水了，从岸和田村的海边就能潜入魔海城。在魔海城的最上层遇见魔海城主。

BOSS 战：对魔海城主 1

体	4800	攻击力	225
技	45	防御力	425
段	60	素　早	307

只要小心他的“旋風一閃右手が襲ぅ”全员造成的 100 左右的伤害就行了。实在死伤惨重可以使用

灵药或反魂丹。击败他会进行二连战。

防御和素早强化了不少，但还

BOSS 战:对魔海城主 2

体	5200	攻击力	230
技	80	防御力	512
段	61	素　早	380

是那招全体攻击，但比刚才使用频繁，提前作准备应该不会对我方构成太大的伤害。

贝贝出现把洋人神父抓走，要卍丸到钢铁城来救他。贝贝离开后得到第六把圣剑“鸟居堂三郎”，并习得奥义“三郎斩”。回住吉大社六只暗黑根斩！到界西北的钢铁城，发现姬路城主正在攻打这里。和姬路城主要“风的精灵机”，他不给。当贝贝的钢铁城一炮就轰飞了他的大军的时候，他终于交出了“风的精灵机”。速鸟战车终于能飞了，驾者速鸟战车追上钢铁城。这里的地板上有桔黄、红、青三种颜色分别对应术使用不能、减体力、减技值的伤害效果，注意使用“清水”。在地下一层遇见贝贝，扁他！

BOSS 战:对贝贝 1

体	6000	攻击力	193
技	24	防御力	305
段	62	素　早	400

即使被改造了干掉他也只是时间问题，但要小心绢的体力不至于被一击打死，在此用用“三角”吧，至少可以代替绢受到伤害。

在顶楼终于要和他作个了结了。记得装备好刚得的“烈火之铠”。

BOSS 战:对贝贝 2

体	6500	攻击力	210
技	24	防御力	330
段	62	素　早	348

没什么变化，只是加了“jパワフルグレート砲”的全员攻击，造成100以下的伤害对现在的我方来说应该是微不足道的。

这次的“パワフルグレ　ト”还算够看，能打到全员200了。能变身的变身，能召唤的召唤，说到底还是时间问题。

BOSS 战:对贝贝 3

体	7000	攻击力	223
技	42	防御力	351
段	62	素　早	255

终于干掉了阴魂不散的贝贝，最大的收获是得到钢铁城的使用权，这下子想去哪就去哪了。现在可以去开百鬼夜行之箱了，还记得都在哪吗？（1浪花之国的三郎足家 2近江的西京洞 3石见的黄昏洞 4因幡的玄武洞）

吉备之国

利用钢铁城来到吉备，在冈山町得到绢的母亲绫姬的消息。来到冈山城从城主那里知道绫姬在鬼族的矢食城。通过造山洞穴来到矢食城，在二楼看到绢的朋友被绑在柱子上，在三楼看见绫姬被“白痴三博士”之一的迪伦博士抓走了。睡醒之后发现绢不在了，一打听才知道她只身去救绫姬去了（她的卷物存在预所里）。马上奔赴白银城。

安芸之国

通过造山洞穴桥西边的福山村可来到安芸，在龟山神社的东边有座龟山，这里封印着大龟弁庆，要想使它复活就需要“青叶之笛”。西北方向的广岛町已经被冻住了，在这里向城主打听到白银城主擅长使冰。从岩国村得到人鱼的消息，通过锦卡来到长门。

长门之国

用白桥洞的潜水艇来到绫鬼城，从城主处得到“アゾのカギ”，回仓敷村打开アゾ仓库就可以得到“青叶之笛”和“雨龙”。到大龟弁庆处解开封印，就可乘着出海了。在西南的人鱼岛里有航海宫，这里得知极乐死去的恋人千代的宫殿也在打造神剑。去吉备之国北边的山里找到这座宫殿，鹤姬给极乐太郎“鹤姬的钥匙”，到仓敷村打开鹤姬的仓库可得到极乐太郎的专有装备。终于可以去白银城了，在白银城中见到白银城主－百贯丸，这一战可关系着娟和绫姬母女俩的生死，还有最后一把圣剑的归属。

BOSS 战:对百贯丸

体	7324	攻击力	218
技	75	防御力	520
段	70	素　早	380

这种实力应该说是很强了，“体当たり”也能打掉全员100以上的体力，但是火属性是他的弱点，而我方“赤影”＋油壶＋秘剑不知火（军炎）的打法不用我说了吧。

千辛万苦救出的绫姬却突然抓住了绢的脖子，原来是吹雪御前这家伙假扮的，这下子可激怒了绢，“纯洁之锁”解封！“鬼怒”觉醒！超恐怖的画面出现了……从此绢可以使用攻击系卷物。到外边得到最后一把圣剑“蛇光院松虫”，并习得奥义“松虫斩”。到长门的秋芳洞，击败魔将和斗将，第七只暗黑根斩！

BOSS 战:对魔将

体	8750	攻击力	275
技	300	防御力	461
段	72	素　早	537

只是体力很多，我方在50段左右应该很轻松。“松虫斩”再加上绢可以攻击了，他们只是用来练手的。

砍掉最后一只暗黑兰，被三博士关在洞里，等着百百地三太夫来救吧。刚出来钢铁城飞来，洋人神父告知第八只暗黑根出现在京都！来到京都，发现没有圣剑可用了，从吉备的福山村上去可以到达火刃村，在这打听打造圣剑的三要素。いろは宫打倒三途のマンタ，得到“火之槌”。

BOSS 战:对斗将

体	11354	攻击力	234
技	125	防御力	498
段	72	素　早	398

BOSS 战:对三途のマンタ

体	9500	攻击力	248
技	200	防御力	625
段	73	素　早	420

火刃村东边地狱城的刚天明王有龙勾之玉，打到他。

BOSS 战:对刚天明王

体	12000	攻击力	270
技	120	防御力	700
段	76	素　早	450

得到龙勾之玉后，百百地三太夫相继牺牲，到近江东的琵琶湖小屋用龙勾之玉唤出火精灵。用“父の形见の剑”在火之都打造好了最后一把圣剑“大灵院卍丸”。乘着钢铁城来到京都，洋人神父也牺牲了。为了那些牺牲的人，为了世界不被根之一族统治，卍丸踏上了打倒恶神

BOSS 战:对恶神约米

体	20000	攻击力	550
技	0	防御力	700
段	?	素　早	400



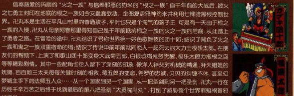
约米之路。这里就不提路上遇到的小角色了，最后的圣战开始！

先用“送灵之铃”降他的素早，“妖刀村正”降防御力，再给己方加各种辅助，此消彼长才算公平。“ヨミの杖から電撃が走る”全员100的攻击，“憎悪をいかづちに変えた”全员约200的攻击，死人的情况就别舍不得回天丹，灵药什么的了。反正是最后一战，己方全员不要再使以前的小伎俩了，其实也行不通，有最狠的招不用心疼技值了，这回合不轰还不知道能不能活到下回合呢……



剧情概述





信奉慈爱的玛丽的“火之一族”与信奉邪恶的约米的“根之一族”自千年前的大战后，被火之七勇士封印在地底的根之一族如今又蠢蠢欲动，企图复活邪神约米并利用七棵暗黑根控制世界。卍丸本是生活在平凡山村里的普通孩子，平时也只是个淘气的孩子王，可是有一天由于根之一族的入侵，卍丸从母亲阿春那里得知自己是千年前抵抗根之一族的火之一族的后裔，从此踏上了勇者之路。在冒险的途中，卍丸结识了号称世界第一好色歌舞伎的团十郎；结识了背负了火之一族和鬼之一族双重宿命的绢；结识了传说中前年前就同恋人一起死去的大力士极乐太郎。在朋友们的帮助下，上演了和歌山团十郎变身大战菊五郎，白银城绢鬼怒觉醒，极乐太郎力拖根之岛等等精彩剧情。其中一些配角也给人留下了深刻的印象，像洋人神父对机械的精通，弁天姐姐的妩媚，百百地三太夫每每关键时刻的相救，菊五郎的变态，希罗的忠诚，贝贝的纠缠不休，甚至幻梦城主手下的法师五人众……从一个国家到另一个国家，从一把圣剑到另一把圣剑，卍丸一行在历经千辛万苦之后终于找到最后的第八把圣剑“大灵院卍丸”，打倒了威胁整个世界罪魁祸首邪神约米。

重要道具一览

道具名	入手国	入手场所	使用目的
形見の剣	火多	白川村	卍丸的父的使用的剑
恋の耳かき	尾张	ヘビ仙人洞	弁天塔4层弁天部屋的钥匙
美素団子	尾张	犬山町	用来供奉秋叶山的泷的地藏菩萨
ヘタな絵	尾张	伞岩仙人洞	用来供奉福岛村的地藏菩萨，要去弁天塔的方法
浄土の琵琶	尾张	弁天塔	可打开鬼骨城的城门
法水院紅丸	尾张	鬼骨城	高山村的暗黑之根斩
石川のカギ	伊势	伊贺村	志摩村的真珠小屋的钥匙
天章の笛	伊势	志摩村	伊势之国的起落台上召唤岩舟
嘆きの指輪	伊势	伊贺村	嘆きの谷底的异形之像出现イヒカ村的入口
変化の法印	伊势	伊贺村	团十郎和菊五郎在和歌山城屋顶变身决战的道具
四水の鏡	纪伊	イヒカ村	神タタの船以及4铜铎探索的必要道具，各地的异形之像前使用
壱の銅鐸	纪伊	串本村	发动イヒカ巨人的电池
弐の銅鐸	纪伊	白浜村	发动イヒカ巨人的电池
参の銅鐸	纪伊	清姬村	发动イヒカ巨人的电池
山門のカギ	纪伊	和歌山城	可打开高野山的山门
四の銅鐸	纪伊	高野山	发动イヒカ巨人的电池
妙院カラス	伊势	密林城	伊势神宫的暗黑之根斩
宝庫のカギ	京	京都御所区	入山许可证的宝库的钥匙
入山許可証	京	京都御所区	进入白山的许可证
閻杜丹	越前	金谷洞	反魂丹的必要材料
雪割桜	越前	地图中间	反魂丹的必要材料
血車草	越中	地狱谷村	反魂丹的必要材料
反魂丹	越后	三条村	可治好电二郎的病，在药屋调和
爆薬	越后	ドンデン山峠上	可炸碎照妙の金前的岩石
照妙の金	越后	ドンデン山	电二磁石的材料
二磁石	越后	三条村	真梦幻城所在地的探测器
船海宮義経	越中	幻夢城	福井村暗黑之根斩
純潔の鎖	京	比叡山	绢成为伙伴的必要道具
四神のカギ	因幡	轮笠村	四神之庙（玄武洞、白虎洞、青龙洞、朱雀洞）内部的门的钥匙
黒の骨壷	因幡	玄武洞	在丰冈村的墓标上放置骨壶可出现蜘蛛马车
白の骨壷	因幡	白虎洞	在丰冈村的墓标上放置骨壶可出现蜘蛛马车
青の骨壷	因幡	青龙洞	在丰冈村的墓标上放置骨壶可出现蜘蛛马车
赤の骨壷	因幡	朱雀洞	在丰冈村的墓标上放置骨壶可出现蜘蛛马车
砂のカギ	因幡	砂神城	砂神城3层门的钥匙
大靈院女彦	因幡	砂神城	出云大社的暗黑之根斩
抜火のカギ	因幡	马鹿野城	马鹿野城2层门的钥匙
シロの首輪	出／石	缘切洞	绢的狗的剧情道具
国引の弓綱	出云	火彦山	松江村使用火之勇者的4人传送
国引の長綱	石见	左火女山	松江村使用火之勇者的4人传送
いろは宮静	石见	暗闇城	出云大社的暗黑之根斩
送霊の鈴	出云	松江村	黄泉平的渡船出现的必要道具
速鳥の図面	浪花	三郎的腹	速鸟战车的图纸
波の精霊機	浪花	三郎の胸	速鸟战车可在水上移动
潮の精霊機	浪花	三郎の手	速鸟战车可在水中移动
鳥居堂三郎	浪花	魔海城	住吉大社暗黑之根斩
風の精霊機	浪花	姬路城	速鸟战车可在空中飞行
電子の手旗	浪花	钢铁城	在平坦的地方可以呼叫出钢铁城
アゾのカギ	长门	绫鬼城	仓敷村的钥匙
青葉の笛	吉倍	仓敷村	安芸的龟山神社去西山的道具，为了大龟弁庆复活
蛇光院松虫	安芸	白銀城	秋芳洞暗黑之根斩
火の鎚	吉倍	いろは宮	打造最终圣剑的工具
竜の勾玉	吉倍	地狱城	琵琶湖的水吸去，火の都复活
大靈院卍丸	近江	大灵院	花的御所暗黑之根斩

卷物一览

炎系攻击

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
鬼火	尾张	3	卍、团、极、绢	++	敌单体	约 30 伤害
残火	京	13	卍、绢	++	敌全体	每回合约 20 伤害
火天	越前	10	卍、绢	++	敌单体	约 120 伤害
軍炎	丹波	16	卍、绢	++	敌 1 类	约 120 伤害
神炎	吉備	30	卍	++	敌单体	约 300 伤害

雷系攻击

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
雷光	火多	4	卍、团、极	++	敌全体	约 16 伤害
雷電	京	12	卍、团、极、绢	++	敌单体	约 20 伤害 2~5 回
迅雷	越後	14	卍、团、绢	++	敌全体	约 70 伤害
紫電	浪花	26	卍、团、绢	++	敌全体	约 110 伤害
天雷	吉備	38	卍、团	++	敌全体	约 160 伤害

冰系攻击

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
氷刃	カブキ1	6	团	++	敌单体	约 60 伤害
凍竜	カブキ2	27	团	++	敌单体	约 70 伤害 + 冻结
氷竜	カブキ2	23	团	++	敌单体	约 240 伤害
雨竜	吉備	33	团	++	敌 1 类	约 240 伤害

风系攻击

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
風花	尾張	4	卍、团、极、绢	++	敌 1 类	约 24 伤害
花嵐	カブキ1	8	团、绢	++	敌全体	约 32 伤害
野分	火多	7	团、绢	++	敌 1 类	约 48 伤害
神風	石見	12	卍、团	+	敌单体	从敌人的身上夺取施术者体力最大值的 1/8~1/4。

体力回复

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
若草	火多	3	卍、团、极、绢	+++	味方单体	体力 45~60 回复
息吹	近江	7	卍、团、极、绢	+++	味方单体	体力 140~160 回复
昭和	石見	13	卍、团、绢	+++	味方单体	体力 235~265 回复
富士	吉備	25	卍、绢	+++	味方单体	体力完全回复
日立	越後	20	卍、团、绢	+++	味方全体	体力 90~110 回复
有明	カブキ2	36	团、绢	+++	味方全体	体力 190~220 回复

状态回复

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
青松	绢	4	团、绢	+++	味方单体	状态异常，术效果消去
久松	カブキ2	8	团、绢	+++	味方全体	状态异常，术效果消去
水泡	因幡	6	团、绢	+++	敵 1 类	术效果消去

己方强化

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
力王	越中	12	卍、团、绢	+++	味方单体	攻击力 1.2 倍
金剛	近江	5	卍、团、绢	+++	味方单体	防御力增加 40%
火蛇	カブキ2	26	团、绢	+++	味方全体	增加攻击力最大值的 1/8
石蛇	カブキ2	12	团、绢	+++	味方全体	增加防御力最大值的 1/5
風蛇	カブキ2	9	团、绢	+++	味方全体	增加素早最大值的 1/5
花咲	丹波	12	团、绢	+++	味方单体	术成功率增加
追風	カブキ2	8	团、绢	+++	味方单体	术效果自动解除
人形	丹波	10	团、绢	+++	敵单体	术者的行动(通常攻击以外不可)后,味方攻击

国外移动

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
天人	紀伊	8	卍、团	+++	味方全体	到过的国家瞬间移动

敌方弱化

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
月読	绢	4	卍、团、绢	++	敌单体	敌攻击力 1/8 减少
月光	近江	7	绢	++	敌全体	敌攻击力 1/8 减少
冬枯	紀伊	7	卍、团、极、绢	++	敌 1 类	敌防御力 1/4 减少
泥虫	紀伊	4	卍、团、极、绢	++	敌 1 类	敌素早 1/8 减少
陽炎	火多	5	卍、团、绢	++	敌 1G	通常攻击命中率减少
仏滅	丹波	6	卍、绢	++	敌 1 类	运减少
千湯	越前	5	卍、团、绢	++	敌单体	知能减少
万湯	出雲	8	卍、绢	++	敌 1 类	知能减少
月寝	伊勢	8	卍、团、绢	++	敌单体	催眠效果
星寝	浪花	17	绢	++	敌 1 类	催眠效果
母忘	紀伊	5	卍、团、绢	++	敌单体	术封印
子忘	绢	11	团、绢	++	敌 1 类	术封印
地獄	出雲	6	绢	++	敌单体	攻击自己
乱牛	因幡	6	卍、绢	++	敌单体	混乱
宿木	因幡	1	团、绢	++	敌单体	敌技值 1~16 夺取

国内移动

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
羽衣	尾張	6	卍、团	+++	味方全体	国内到过的村子瞬间移动

移动防御

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
清水	越前	8	卍、极、绢	+++	味方全体	毒、酸的沼泽或熔岩无伤害
花道	越中	22	卍、团	+++	味方全体	地图上移动不遇敌

迷宫脱出

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
引波	紀伊	6	团、绢	+++	味方全体	迷宫瞬时脱出(有的迷宫使用不可)

战斗脱离

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
逃水	越中	20	卍、绢	+++	味方全体	100%从战斗中逃跑(boss 战不可)

防御辅助

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
城壁	绢	26	卍、绢	+++	味方单体	敌物理攻击无效
結界	カブキ2	26	团、绢	+++	味方单体	敌术攻击无效
山彦	浪花	20	绢	+++	味方单体	敌人攻击伤害一半反弹

敌方使用的卷物

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
文殊	-	?	-	+++	味方 1 类	知力增加
水鏡	-	?	-	+	施术者	施术者增加卍丸的武器攻击力相同的攻击力值
転生	-	?	-	+	施术者	施术者的能力与最高能力者相同
友引	-	?	-	+	-	战斗终了后，遇敌率增加。

其它

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围	效果
宝香	伊勢	1	卍、团、绢	+++	-	迷宫内的宝箱个数探知
虹竜	長門	15	团	+++	-	紫电，城壁，星寝，日立，迅雷，火蛇，結界其中一种随机发动。

注 1.入手国

カブキ1：团十郎初次加入时所持有；カブキ2：团十郎第二次加入时所持有

绢：绢成为伙伴时所持有

2.使用可能者 绢在白银城攻略完成后才能使用攻击系的卷物

3.成功率 使用卷物的成功率会随着我方与敌人的段位差距产生明显的变化，在与敌人的段位基本相同的情况下

+++ 代表必能成功，++ 代表成功率很高，+ 代表不一定能成功

4.效果 攻击系的卷物发动回数取决于敌人对该法术的耐性，耐性越低发动回数越多。

5.1类 指同一种类的敌人。

变身召唤

名称	入手国	技值	使用可能者	成功率	效果范围
赤影	越後	17	卍、团、绢	+++	施术者
	效果	制造 1~3 个分身. 段, 攻击力, 防御力, 素早皆与施术者相同, 体为施术者的 1/8. 道具, 武具, 卷物与术者相同.〔影使用「赤影」使用不可〕影使用的技值和道具皆由施术者消费。影体力为 0 影消失, 施术者体力为 0 影仍然存在。			
式神	因幡	6	卍、绢	++	-
	效果	驱使 1、2 个式神, 式神出现后敌我不明, 式神的攻击敌我不分。式神的行动为通常攻击, 呼叫伸间, 什么也不做, 逃跑。式神的能力 段:50 攻击力:200 素早:240			
虎王	石見	9	绢	+++	味方单体
	效果	战斗中, 变身为虎王, 虎王操作不能(优先攻击体力高的敌人)。虎王的能力 段:不变 攻击力:380 防御力:210 素早:290 体:不变 技:不变			
三角	出雲	15	绢	+++	-
	效果	我方位置出现 3 只鬼。鬼的行动为通常攻击, 保护(卍丸体力较少时), 舍身(自己体力较少时)。鬼的能力 段:48 攻击力:280 防御力:275 素早:290			

卷物所在地一览





注: 在天狗庵细心听天狗讲话可以知道得知很多有用的情报(如卷物)。

地方	卷物名	场所	注释
火多の国			
	若草	牛首村的北变	
	雷光	牛首村的东边	
	羽衣	马濑村的东南	
	阳炎	绳文洞的西	1 只暗黑之根斩
	野分	藤原峠的东边	从京的方向进入
尾张の国			
	鬼火	伞仙人洞的西边	
	风花	福岛村的北边	要乘へタな舟才能到达
伊势の国			
	月寝	尾鹫村的西边	
	宝香	伊贺村	
纪伊の国			
	引波	串本村的北边	
	母忘	熊野村的北边	要乘神タタの舟才能到达
	冬枯	和歌山町的北边	要乘神タタの舟才能到达
	泥虫	白浜村的西边	要乘神タタの舟才能到达
京の国			
	雷电	信乐村的东南	
越前の国			
	清水	押水村的东南	
	火天	押水村的东南	
	技減らし	轮岛村的东南	
越中の国			
	花道	美女平村的西南	
	情報のみ	地狱谷村里	
	力王	美女平村的西南	
	逃水	富山町的东边	美女平村旁
	千湯	富山町的南边	3 只暗黑之根斩
越后の国			
	日立	三条村的东边	
	赤影		相川村的西北
	迅雷		相川村的西北
	技減らし	相川村西北的岛	要乘澡盆船
近江の国			
	息吹	舞鹤村的东边	
	月光	绫部村的南边	
	宿木	鸟取村的东北	
	式神	鸟取村的西南	从白虎洞穿过
	乱牛	轮笠村的西边	
	水泡	鹿野村的南边	
出云の国			
	万汤	三德峠的南边	
	地獄	舌震村的西边	
	三角	出雲大社的西北	
石见の国			
	昭和	羽须美村的北边	
	神風	羽须美村的南边	
	情報のみ	津和野町的东南	
	技減らし	津和野町的西北	2つの岩的中央
	技減らし	犬神寺的西北	4, 5 只暗黑之根斩
丹波の国			
	軍炎	从因幡的死野原洞穴穿过	
	技減らし	从京的大草洞穿过	4, 5 只暗黑之根斩
	仏滅	丹波南部	
	花咲	鹿の子村的西北	
	技減らし	六甲峠的北边	6 只暗黑之根斩, 浪花入手后
	人形	三日月峠的东南	吉備
浪花の国			
	紫電	有马村的东北	
	星寝	姬路町的西北	速鸟
吉备の国			
	神炎	田代峠的西边	
	富士	吉備东南的岬	
安芸の国			
	技減らし	白银城东边的岛	在冰上滑
長門の国			
	虹竜	锦峠的北边	
	技減らし	长门西北的岛	要用钢铁城



文、编：愚者

火影忍者

PS2	
BANDAI	2003 年 10 月 23 日发售 /6800 日元
ACT	DVD-ROM / 1~2 人游戏
其他 ——————	



模式一览

一 剧情模式

根据人物选择的不同 对战人物的顺序也不同，基本上和原作的顺序是相同的。

用 6 名基本人物完成剧情模式后，还能得到新的角色和场地。顺序是鸣人→日向螺旋→日向比娜塔→白→桃地再不斩→我爱罗→大蛇丸。

二 任务模式

分为演习、D、C、B、A 、S 级，完成每个任务后可得到奖金并积累 P 值。

三 练习模式

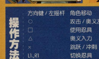
四 对战模式

五 自宅（设定的变更、宝物一览、暗号入力）

宝物一览包括卷物、人形、映像、音声、忍识扎等，而忍识札分为忍、术、依赖、作战四种，几乎涵盖了《火影忍者》的全部内容。

六 商店

用战斗中获得的钱可在“木叶丸摇奖机”中进行摇奖，可以获得忍具、映像、音声，忍识扎等奖品。



操作方法

按键	操作
方向键 / 左摇杆	角色移动
○	攻击 / 奥义发动
□	使用忍具
△	奥义入力
×	跳跃 / 冲刺
L1、R1	切换忍具
L2、R2	替身术 / 防御

特殊说明

1 前跳跃有冲刺效果，可作为空中连技的起手势。在有提示的前提下↑+×可以切换到另一个场地。

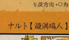
2 每个角色奥义分为三级，在查克拉计允许的情况下每按一次△就可以进行一级奥义入力（身体上的气用红、紫、蓝来表示），只要按○键击中对手就可以发动奥义。不同的奥义有不同的段，发动奥义后按屏幕下方的提示作按键输入，成功的话可以继续进行下一段的奥义攻击。

3 画面上不时会有援助角色进行道具援助，出现 "1P" 的是我方的伙伴，走过去我方援助角色就会扔出道具。相反出现 "com" 的是对方的援助角色，可在他们进行援助前攻击使他们消失，也可以在他们扔出道具后立刻击飞对手趁对手没得到前抢到道具。所用道具（默认为手里剑）都是用 L1、R1 键来切换，用□来使用的。

4 在地面上的时候按住 L2、R2 或方向拉后都是防御，当对手攻击的一瞬间按 L2、R2 键可使用替身术（对手在自己左侧按 L2 键，对手在自己右侧按 R2 键。）。在空中的时候受身的使用是按对手的方向 +○，注意这时不论敌我只要输入正确就可以多次发动。

5 反方向 +○为投技，迅速再输入一次（如果对手没有撞壁的情况）可进行空中追打。

ナルト【漩涡鸣人】



サクラ【春野 樱】



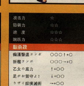
サスケ【宇智波 佐助】

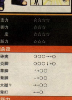


カカシ【卡卡西】











ナルト【漩涡鸣人】

攻击力	☆☆☆
防御力	☆☆☆
速　度	☆☆☆
跳跃力	☆☆☆
必杀技	
うずまき独楽	○○○→+○
急降下爆拳	○○○↓+○
うずまき昇竜	↑+○○
脳天割	↓+○○
爆裂弾	→+○○
とんでけぇ!	←+○
跳跃中	
大車輪	↑+○○○
大風車	↓+○○○
竹蜻蛉	○○○
查克拉技	
お色気の術	○○○↑+○
力みすぎた!	↓↓○
奥义	
1 分身	△○
查克拉一级以上	
2 口寄せ	△△○
查克拉二级以上	
3 九尾	△△△○
查克拉三级以上.［狐］效果	

连续技

1：↑+○○、追打、□、↓+○

2：空中冲刺、空中↑+○○○、追打、□、↓+○、对手起身前□、←+○、追打、□

3：奥义、□、↓+○

サクラ【春野 樱】

攻击力	☆
防御力	☆☆
速　度	☆☆☆
跳跃力	☆☆☆
必杀技	
痴漢撃退コンボ	○○○↑+○
折檻コンボ	○○○→+○
乙女の底力	↑+○○
足がお留守よ!	↓+○○
うザイ奴撲滅術	→+○○
あっち行けー!	←+○
跳跃中	
空中殺法上	↑+○○○
空中殺法下	↓+○○○
空中殺法中	○○○
查克拉技	
大いなるサクラ	○○○←+○
メルヘンゲフト	↓↓○
奥义	
1 ブービートラップ	△○
查克拉一级以上	
2 内なるサクラ	△△○
查克拉二级以上	
3 幻術	△△△○
查克拉三级以上	

连续技

1：↑+○○、空中冲刺、空中↑+○○○、追打、□、↓+○

2：↑+○○、↑+○○

サスケ【宇智波 佐助】

攻击力	☆☆☆☆
防御力	☆☆☆
速　度	☆☆☆☆
跳跃力	☆☆☆
必杀技	
大砕実	○○○→+○
旋炎脚	○○○↓+○
炎華脚	↑+○○
滑背脚	↓+○○
跳大蹴り	→+○○
掷背打	←+○
跳跃中	
火塵乱舞	↑+○○○
烈火乱舞	↓+○○○
迸火乱舞	○○○
查克拉技	
火遁　鳳仙火	○○○↑+○
火遁　豪火球	↓↓○
奥义	
1 連弾	△○
查克拉一级以上	
2 呪印	△△○
查克拉二级以上.［咒］效果	
3 千鳥	△△△○
查克拉三级以上	

连续技

1：↑+○○、跳跃、空中↑+○○○、追打、□、↓+○、对手起身前□、△○

2：□、○○○↓+○、□、↓+○、对手起身前□、←+○、追打、□

3：△△△○、□、↓+○、对手起身前□、空中冲刺、空中↓+○○○、↓+○○、□

カカシ【卡卡西】

攻击力	☆☆☆☆☆
防御力	☆☆☆
速　度	☆☆☆☆
跳跃力	☆☆☆
必杀技	
裂空	○○○↑+○
旋刃	○○○→+○
刹那斬	↑+○○
下旋脚	↓+○○
地這い	→+○○
随殺	←+○
跳跃中	
昇燕	↑+○○○
降燕	↓+○○○
飛燕	○○○
查克拉技	
土遁　追牙の術	○○○←+○
千年殺し	↓↓○
奥义	
1 忍の心得	△○
查克拉一级以上.［写轮眼］效果	
2 口寄せ	△△○
查克拉二级以上	
3 雷切	△△△○
查克拉三级以上.［写轮眼］效果	

连续技

1：△△△○、↓+○○、↓+○

2：↑+○○、空中冲刺、空中↓+○○○、追打、□、↓+○

3：□、○○○↑+○、追打、□

日向ネジ【日向 螺旋】

项目	数值
攻击力	☆☆☆
防御力	☆☆☆☆☆
速　度	☆☆☆
跳跃力	☆☆☆

必杀技

招式	指令
旋升脚	○○○↑+○
小突掌	○○○→○
天升掌	↑+○○
旋落脚	↓+○○
经裂击	○←+○

跳跃中

招式	指令
天蹴乱舞	↑+○○
天拳乱舞	↓+○○
天掌乱舞	○○

查克拉技

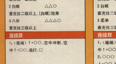
招式	指令
柔拳乱打	○○○↓+○
回天	↓↓○

奥义

招式	指令
1 回天	△○
查克拉一级以上	
2 白眼	△△○
查克拉二级以上, [白眼]效果	
3 八卦	△△△○
查克拉三级以上	

连续技

1:（版端）↑+○○、空中冲刺、空中↑+○○、追打、□



日向ヒナタ【日向 比娜塔】

项目	数值
攻击力	☆
防御力	☆☆☆
速　度	☆☆
跳跃力	☆☆

必杀技

招式	指令
旋昇撃	○○○↑+○
両突掌	○○○→+○
天掌	↑+○○
旋落掌	↓+○○
旋通背掌	→+○○
旋膝撃	←+○

跳跃中

招式	指令
跳昇突	↑+○○
踏空脚	↓+○○
双掌空撃	○○

查克拉技

招式	指令
柔拳乱打	○○○←+○
お薬	↓↓○

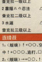
奥义

招式	指令
1 仲間	△○
查克拉一级以上	
2 白眼	△△○
查克拉二级以上, [白眼]效果	
3 柔拳	△△△○
查克拉三级以上	

连续技

1:（版端）↑+○○、空中冲刺、空中↑+○○、追打、□

2: ○○○↑+○、空中冲刺、空中↑+○○、追打、□



桃地再不斩【桃地再不斩】

项目	数值
攻击力	☆☆☆☆☆
防御力	☆☆☆
速　度	☆☆
跳跃力	☆☆☆

必杀技

招式	指令
骨快剣	○○○↑+○
瞬殺斬	○○○↓+○
破烈斬	↑+○○
鞭腕撃	↓+○○
幾見脚	→+○○
投捨	←+○

跳跃中

招式	指令
霞れん撃	↑+○○○
とぼろれん撃	↓+○○○
霧影れん撃	○○○

查克拉技

招式	指令
水遁　水龍弾の術	○○○→+○
水牢の術	↓↓○

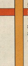
奥义

招式	指令
1 体術	△○
查克拉一级以上	
2 霧隠れの忍法	△△○
查克拉二级以上	
3 水遁	△△△○
查克拉三级以上	

连续技

1:（版端）↑+○○、空中冲刺、空中↑+○○○、追打、□

2:（版端）→+○○、↑+○○、空中冲刺、空中↑+○○○、追打、□



白【白】

项目	数值
攻击力	☆☆
防御力	☆☆☆
速　度	☆☆☆☆☆
跳跃力	☆☆☆

必杀技

招式	指令
穿弓腿	○○○↑+○
鏡割り	○○○→+○
天駆脚	↑+○○
閃回脚	↓+○○
旋抉斬	→+○○
廻転斬	←+○

跳跃中

招式	指令
昇閃舞	↑+○○○
落爪舞	↓+○○○
空旋舞	○○○

查克拉技

招式	指令
千閃　斬舞	○○○←+○
千殺氷翔	↓↓○

奥义

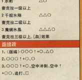
招式	指令
1 氷術	△○
查克拉一级以上	
2 千殺氷翔	△△○
查克拉二级以上	
3 魔鏡氷晶	△△△○
查克拉三级以上, [血]效果	

连续技

1:（版端）○○○↑+○、△○

2: ○○○↑+○、○

3: ○○○↑+○、空中冲刺、空中↑+○○、追打、□





ロック·リー【李洛克】

攻击力	☆☆☆☆
防御力	☆☆☆
速　度	☆☆☆☆☆
跳跃力	☆☆☆

必杀技

技	指令
碧い閃光	○○○↑+○
剛肩突破	○○○→+○
落葉天舞	↑+○○
旋風裂破	↓+○○
煉気拳	→+○○
碧い咆哮	←+○

跳跃中

技	指令
碧い突風	↑+○○○
碧い烈風	↓+○○○
碧い疾風	○○○

查克拉技

技	指令
木ノ葉旋風	○○○←+○
木ノ葉烈風	↓↓○

奥义

技	指令
1 体術	△○
查克拉一级以上	
2 表蓮華	△△○
查克拉二级以上	
3 裏蓮華	△△△○
查克拉三级以上，[八门遁甲]效果	

连续技

1：△△△○、□、↓+○○　60

2：↑+○○、空中冲刺、空中↓+○○○、追打、□、↓+○

奈良シカマル【奈良鹿丸】

攻击力	☆☆
防御力	☆☆☆
速　度	☆☆☆
跳跃力	☆☆☆

必杀技

技	指令
鹿跳	○○↑+○
鹿旋	○○→+○
当て身	↑+○
待影払い	↑+○○
影刈	↓+○○
鹿実	→+○○
後影すくい	←+○

跳跃中

技	指令
昇影	↑+○○○
落影	↓+○○○
飛影	○○○

查克拉技

技	指令
これでも食らえ!	○○↓+○
今だ! チョウジ	↓↓○

奥义

技	指令
1 仲間	△○
查克拉一级以上	
2 影真似	△△○
查克拉二级以上	
3アスマ	△△△○
查克拉三级以上	

连续技

1：空中冲刺、空中↓+○○○、□、↓+○

2：△○、□、↓+○、对手起身前□、空中冲刺、空中○○○、追打、□

3：空中□、○○↑+○、□

4：接近□、对手防御时←+○、追打、□

我爱罗【砂瀑的我爱罗】

攻击力	☆☆
防御力	☆☆☆☆
速　度	☆
跳跃力	☆☆☆

必杀技

技	指令
波追砂	○○→+○
波璧砂	○○↓+○
噴塵砂	↑+○○
握砂	↓+○○
瀑流砂	→+○○
瀑縛砂	←+○

跳跃中

技	指令
昇瀑砂	↑+○○
落瀑砂	↓+○○
空瀑砂	○○

查克拉技

技	指令
呪怨砂塵 破	○○↑+○
呪怨砂塵 裂	↓↓○

奥义

技	指令
1 砂	△○
查克拉一级以上	
2 仲間	△△○
查克拉二级以上	
3 口寄せ	△△△○
查克拉三级以上	

连续技：

1：（版端）空中冲刺、空中↑+○○、△○

2：（版端）空中冲刺、空中↑+○○、△△○

3：（版端）空中冲刺、空中↑+○○、△△△○

大蛇丸【大蛇丸】

攻击力	☆☆☆☆
防御力	☆☆☆
速　度	☆☆☆☆
跳跃力	☆☆☆

必杀技

技	指令
殺刃	○○○↑+○
双闇	○○○→+○
闇天舞	↑+○○
闇神楽	↓+○○
躯食み	→+○○
潜影蛇手	←+○

跳跃中

技	指令
殺刃	↑+○○
裂刃	↓+○○
割刃	○○

查克拉技

技	指令
風塵烈風	○○○←+○
剣の舞	↓↓○

奥义

技	指令
1 口寄せ	△○
查克拉一级以上	
2 殺気	△△○
查克拉二级以上	
3 禁術　黄泉帰り	△△△○
查克拉三级以上	

连续技

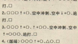
1：↑+○○、空中冲刺、空中↑+○○○、追打、□

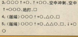
2：○○○↑+○、空中冲刺、空中↓+○、追打、□

3：○○○↑+○、↑+○○、空中冲刺、空中↑+○○○、追打、□

4：（版端）○○○↑+○、△○、□

5：（版端）○○○↑+○、△△○、□、↓+○○



















演习

S 级任务才是最变态的，尤其是最后 9,999,999 两所持金，算算要打 30000 两的任务 333 次呀……

1
参加资格：忍者学校生
报酬金额：三千两
对　　手：卡卡西
达成条件：其一：战斗胜利
其二：30 时间内击倒对手

2
参加资格：忍者学校生
报酬金额：两千两
对　　手：鸣人
达成条件：其一：战斗胜利
其二：持有特殊忍具

3
参加资格：忍者学校生
报酬金额：两千两
对　　手：樱
达成条件：其一：战斗胜利
其二：持有根性のおもり

4
参加资格：忍者学校生
报酬金额：三千两
对　　手：李洛克
达成条件：其一：战斗胜利
其二：体力保持 50%以上

3
参加资格：忍者学校生
报酬金额：三千两
对　　手：奈良鹿丸
达成条件：其一：战斗胜利
其二：体力保持在 50%以上

D级任务

鸣人：原作中经典的“色诱术”极易上手，建议熟练掌握。3 段奥义九尾不仅威力惊人，还会附加“狐”效果，其作用是恐怖的能力加倍！

1
参加资格：下忍以上
报酬金额：四千两
对　　手：李洛克
达成条件：其一：战斗胜利
其二：30 时间内击倒对手

2
参加资格：下忍以上
报酬金额：四千两
对　　手：日向螺旋
达成条件：其一：战斗胜利
其二：用二级奥义击倒对手

3
参加资格：下忍以上
报酬金额：四千两
对　　手：奈良鹿丸
达成条件：其一：战斗胜利
其二：查克拉计三级残存

4
参参加资格：下忍以上
报酬金额：五千两
对　　手：鸣人
达成条件：其一：战斗胜利
其二：用一级奥义击倒对手

5
参加资格：下忍以上
报酬金额：六千两
对　　手：佐助
达成条件：其一：战斗胜利
其二：用三级奥义击倒对手

6
参加资格：下忍以上
报酬金额：六千两
对　　手：桃地再不斩
达成条件：其一：持续到时间终止
其二：体力保持在 80%以上

7
参加资格：下忍以上
报酬金额：六千两
对　　手：佐助
达成条件：其一：战斗胜利
其二：在墙壁上维持 2 时间以上

8
参加资格：下忍以上
报酬金额：六千两
对　　手：樱
达成条件：其一：战斗胜利
其二：在墙壁上维持 3 时间以上
其三：查克拉计二级以上残存

9
参加资格：下忍以上
报酬金额：八千两
对　　手：白
达成条件：其一：战斗胜利
其二：30 时间内击倒对手
其三：3 回以上追打

10
参加资格：下忍以上
报酬金额：一万两
对　　手：桃地再不斩
达成条件：其一：战斗胜利
其二：30 时间内击倒对手
其三：6 回以上追打

11
参加资格：下忍以上
报酬金额：八千两
对　　手：我爱罗
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不使用奥义
其三：30 时间内击倒对手

12
参加资格：下忍以上
报酬金额：一万两
对　　手：李洛克
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不使用奥义
其三：不使用必杀技

13
参加资格：下忍以上
报酬金额：八千两
对　　手：鸣人
达成条件：其一：战斗胜利
其二：30 时间内击倒对手
其三：持有瞬身の卷物

14
参加资格：下忍以上
报酬金额：一万两
对　　手：大蛇丸
达成条件：其一：战斗胜利
其二：用三级奥义击倒对手

15
参加资格：下忍以上
报酬金额：一万两千两
对　　手：佐助
达成条件：其一：战斗胜利
其二：时间结束时令对手查克拉计为 0

C级任务

佐助：重攻轻守的角色，招式速度快且威力十足，但大部分都是查克拉技。配合写轮眼和咒印暴走，能力不在鸣人之下。

1
参加资格：下忍以上
报酬金额：一万两千两
对　　手：鸣人
达成条件：其一：战斗胜利
其二：20 时间内击倒对手
其三：体力保持在 50%以上

2
参加资格：下忍以上
报酬金额：一万两
对　　手：我爱罗
达成条件：其一：战斗胜利
其二：30 时间内击倒对手
其三：查克拉计三级以上残存

3
参加资格：下忍以上
报酬金额：一万两千两
对　　手：樱
达成条件：其一：战斗胜利
其二：30时间内击倒对手
其三：用三级奥义击倒对手

4
参加资格：下忍以上
报酬金额：一万两千两
对　　手：日向螺旋
达成条件：其一：战斗胜利
其二：自己的体力在10%以下
其三：6回以上追打

5
参加资格：下忍以上
报酬金额：一万四千两
对　　手：佐助
达成条件：其一：战斗胜利
其二：时间结束使对手的查克拉计为0

6
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万两千两
对　　手：我爱罗
达成条件：其一：战斗胜利
其二：20时间内击倒对手
其三：体力保持在50%以上

7
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万四千两
对　　手：大蛇丸
达成条件：其一：战斗胜利
其二：20时间内击倒对手
其三：用三级奥义击倒对手

8
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万两
对　　手：日向螺旋
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不许使道具以外的攻击

9
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万两千两
对　　手：樱
达成条件：其一：战斗胜利
其二：立于水面维持30时间

10
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万两千两
对　　手：樱
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不许防御对手的攻击
其三：体力保持在50%以上

11
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万两千两
对　　手：奈良鹿丸
达成条件：其一：战斗胜利
其二：20时间内击倒对手
其三：体力保持在50%以上

12
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万两千两
对　　手：鸣人
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不要让【火影岩】破坏
其三：3回以上让对手落下

13
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万两千两
对　　手：佐助
达成条件：其一：战斗胜利
其二：6回以上追打
其三：在空中击倒对手

14
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万四千两
对　　手：佐助
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不许在地面上使用比杀技

15
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万四千两
对　　手：樱
达成条件：其一：战斗胜利
其二：进行3回以上背媒移动
其三：使用6回以上替身术

B级任务

樱：奥义攻击其实并不比普通必杀技强多少，但是下下拳的查克拉技攻击判定为整条直线而且有防御无效的效果，一招先，吃遍天了。

1
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万两千两
对　　手：奈良鹿丸
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不要让对手持有道具
其三：持有3种以上道具

2
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万四千两
对　　手：卡卡西
达成条件：其一：战斗胜利
其二：全奥义使用

3
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万两千两
对　　手：奈良鹿丸
达成条件：其一：战斗胜利
其二：体力保持在80%以上
其三：查克拉计三级以上残存

4
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万六千两
对　　手：樱
达成条件：其一：战斗胜利
其二：30时间内击倒对手
其三：不许在地面上使用必杀技

5
参加资格：中忍以上
报酬金额：一万六千两
对　　手：日向比娜塔
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不许跳起
其三：不许防御对手的攻击
其四：不许使用奥义

6
参加资格：特别上忍以上
报酬金额：一万四千两
对　　手：卡卡西
达成条件：其一：战斗胜利
其二：20时间内击倒对手
其三：使用投技击倒对手

7
参加资格：特别上忍以上
报酬金额：一万四千两
对　　手：我爱罗
达成条件：其一：战斗胜利
其二：持有瞬身の卷物
其三：3回以上得到伙伴扔出的道具
其四：不许对手持有道具

8
参加资格：特别上忍以上
报酬金额：一万四千两
对　　手：李洛克
达成条件：其一：战斗胜利
其二：使用替身术6回以上
其三：3回以上追打

9
参加资格：特别上忍以上
报酬金额：一万四千两
对　　手：鸣人
达成条件：其一：战斗胜利
其二：使用替身术3回以上
其三：6回以上追打

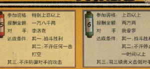
10
参加资格：特别上忍以上
报酬金额：一万四千两
对　　手：佐助
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不许使用奥义
其三：不许攻击停止1时间以上
其四：体力保持在30%以上

11
参加资格：特别上忍以上
报酬金额：一万四千两
对　　手：日向比娜塔
达成条件：其一：持续到时间结束
其二：自己的体力在10%以下
其三：不许防御对手的攻击

14
参加资格：特别上忍以上
报酬金额：一万八千两
对　　手：日向螺旋
达成条件：其一：战斗胜利
其二：30时间内击倒对手
其三：不许在地面上使用必杀技

13
参加资格：特别上忍以上
报酬金额：一万四千两
对　　手：佐助
达成条件：其一：战斗胜利
其二：在空中击倒对手
其三：使用替身术3回以上

12
参加资格：特别上忍以上
报酬金额：一万四千两
对　　手：鸣人
达成条件：其一：战斗胜利
其二：用二级奥义击倒对手
其三：3回以上追打



15
参加资格：特别上忍以上
报酬金额：一万八千两
对　　手：李洛克
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不许任何一击打空
其三：不许防御对手的攻击

6
参加资格：上忍以上
报酬金额：两万两
对　　手：我爱罗
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不许停止攻击一时间以上
其三：用三级奥义击倒对手

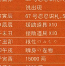
A级任务

卡卡西：经典的千年杀在战斗中有自动追踪的效果，其威力不可小视。三级奥义雷切附加写轮眼效果，强就一个字！



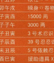






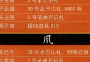
7
参加资格：暗部以上
报酬金额：两万两
对　　手：卡卡西
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不许一击落空
其三：用一级奥义击倒对手

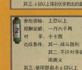
1
参加资格：上忍以上
报酬金额：一万六千两
对　　手：佐助
达成条件：其一：战斗胜利
其二：使用援护道具击倒对手
其三：6回以上得到伙伴扔出的道具





8
参加资格：暗部以上
报酬金额：两万八千两
对　　手：白
达成条件：其一：战斗胜利
其二：30时间内击倒对手
其三：不许一击落空



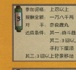


2
参加资格：上忍以上
报酬金额：一万六千两
对　　手：卡卡西
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不许对手使用奥义
其三：使用替身术6回以上

9
参加资格：暗部以上
报酬金额：三万两
对　　手：再不斩
达成条件：其一：战斗胜利
其二：30时间内击倒对手
其三：不许被对手击中



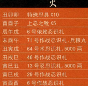


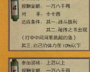


3
参加资格：上忍以上
报酬金额：一万八千两
对　　手：奈良鹿丸
达成条件：其一：战斗胜利
其二：3回以上把对手打下屋顶
其三：3回以上背景移动

10
参加资格：暗部以上
报酬金额：三万两
对　　手：大蛇丸
达成条件：其一：战斗胜利
其二：不许任何物品被破坏







4
参加资格：上忍以上
报酬金额：一万八千两
对　　手：卡卡西
达成条件：其一：战斗胜利
其二：秘传之书出现（打中中间河里跳起的鱼）
其三：自己的体力在10%以下

S级任务

一：全秘传书出现
二：故事模式完成，对战模式使所有角色都碰过面。
三：在练习模式所有角色的技都使用一遍
四：所有人物使用可能
五：所有的忍识札入手
六：所有人形入手
七：所有音乐资料入手
八：所有音声资料入手
九：所有映像资料入手
十：持有道具999个
十一：所持金9,999,999两

5
参加资格：上忍以上
报酬金额：一万八千两
对　　手：奈良鹿丸
达成条件：其一：战斗胜利
其二：15时间内破坏所有可破坏的物品（灯笼、牌子、箱子）



水

巳未酉	76号术忍识札，特殊忍具X10
戌戌巳	3000两
未辰寅	3000两
酉丑卯	74号作战忍识札，5000两

雷

巳酉卯	83号忍忍识札，水木先生解说出现
寅寅辰	67号忍忍识札，5000两
申辰辰	援助道具X10
午未丑	援助道具X10
午丑卯	根性のおもり
卯午戌	瞬身の卷物
子寅酉	15000两
子子午	3000两
子丑寅	3号术忍识札
子辰酉	39号忍忍识札，5000两
未丑辰	5号依赖忍识札
酉巳寅	援助道具X15

風

亥巳午	79号术忍识札，特殊忍具X10
午酉寅	7号依赖忍识札
亥亥丑	69号忍忍识札，兵粮丸X5

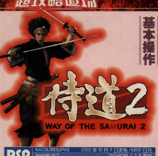
土

午申戌	71号忍忍识札，5000两
寅辰辰	72号忍忍识札，3000两
卯辰申	82号术忍识札，5000两
辰午巳	3000两
申辰巳	30号忍忍识札，5000两

火

丑卯卯	特殊忍具X10
酉酉子	上忍之靴X5
辰午戌	6号依赖忍识札
未酉午	71号作战忍识札，兵粮丸X5
丑寅戌	64号术忍识札，5000两
丑戌巳	46号作战忍识札
寅巳丑	13号忍忍识札，5000两
寅巳戌	29号作战忍识札
寅酉酉	6号作战忍识札
卯卯戌	云隐の卷物X5
卯巳午	73号术忍识札，特殊忍具X10
辰寅辰	70号术忍识札
辰申巳	68号忍忍识札，兵粮丸X5
辰亥酉	3000两
巳子卯	10号术忍识札，5000两
申亥午	15000两
酉戌酉	73号作战忍识札，援助忍具X10

文、编：热血佣兵



侍道2 WAY OF THE SAMURAI 2

PS2	KACQUIRE&SPIKE	2003 年 10 月 9 日发售 /6800 日元
	时代剧 ACT	DVD-ROM / 1 人游戏
	DUALSHOCK2 对应	

基本操作

普通状态下

L3 与左十字键：人物的移动。
R3：转换视角。
×键：跳跃
○键：与其他人物对话。
□键：捡拾物品。
L1：拔刀

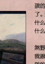
拔刀状态下

×键：跳跃
△键：纵斩（可配合方向键使出各种招示）
□键：横斩（可配合方向键使出各种招示）
R1 键：防御
R2 键：跑动
L1 键：收刀

特殊操作

R1+△（拔刀状态下限定）：投技
R1+□键：踢（对人的话可以起到威胁或挑衅的作用，对物的话则是踢起物品，直接捡拾。）
→+R1+□键：基本作用与踢相同，但不能捡拾物品。
跳跃中 R1+□键：跳踢
←→+△或□键（拔刀状态下限定）：防御蹦坏技
R1 按住←或→（拔刀状态下限定，对手攻击瞬间）：捌技，卸开对手斩击的招示，前对应对手的纵斩，后对应对手的横斩，之后按攻击键可对杂兵一击必杀。
→+R1+△键（装备某些特定的刀，拔刀状态下限定）：特殊投技，通常威力巨大。

基本流程相信大家已经很熟了，在这里我也不多废话，只给大家送上一段我自己写的奉行所路线的剧情攻略。供大家欣赏～



时间是江户，武士还确实存在的时代……

由于两百年的太平盛世，导致以战争为职业的武士们逐渐失去了价值，为了生活下去，他们被迫选择了改变。

如今在这远离闹市的一座小町——天原来了一名流浪中的武士……

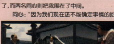
我的名字叫“以藏”，不过大家不要误会，我不是那个著名的人斩。我的祖辈本来是幕府中声名显赫的旗本八万骑。但是如今天下太平了，而作为以战斗为职业的武士基本上可以说是要下岗了，为了混口饭吃，作为武家次男的我也只好离开江户，出外谋生。而在途径东海道的三河地界时，我发现我终于快要挺不住了……



就在我以为马上要离开人世的时候，一个漂亮的小女孩出现在我的面前，她也许是看出了我的窘状，主动送给我两个团子。我十分感谢小女孩的恩情，而她却看着我吃完之后就摆摆手走开了。这时三个面目可笑的白痴拦住了我的路。说什么这是他们青门组的地盘，并询问我来这里干什么。

我可是正统武家的出身，怎能容忍这些流氓煞野，自腰间拔出太刀，便要将此三人斩死。正在我跟这些流氓缠斗的时候，一阵笛响，当地奉行所的人赶了过来。仨白痴一看不好，一溜烟就跑了，而两名同心则把我围在了中间。

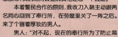
同心：“因为我们现在还不能确定事情的始



末，所以请您跟我们走一趟，以便协助调查，不过您放心，我们绝对会查清真相还您一个公道。”

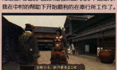
本着警民合作的原则，我收刀入鞘主动跟两名同心回到了奉行所，在劳屋里关了一阵之后。来了个画着厚妆的男人。

男人：“对不起，现在的奉行所为了防止幕府的取缔阴谋，必须行事特别谨慎，所以连一点点的恶事斗不能放过，现在我们查出来原来您是被无辜的，所以您随时可以离开这里。不过，看来您也是名武士，如果又兴趣的话可以加入我们奉行所的队伍。当然现在让您决定还早一点，我叫



中村宗助，您什么时候想通了随时可以来找我。”

出了奉行所之后我在街上转了一圈，仔细一想暂时协助奉行所，好象也挺适合我武士的身份，于是便转回奉行所的门前，要进大门的时候来了个卖药的，一上来就问这问那，我还没等回答就从门里传来了一个声音：“你这家伙，昨天也在这里转个没完，照我看来准是幕府的密探，绝对不能让你活着回去报信，觉悟吧！”声音的主人说着便拔刀朝向了卖药的，而那卖药的竟然一跳多远直接躲在了我的身后。结果对方把我也当成了卖药的同伴，拔刀就冲了上来！说实在的，这家伙的剑术实在有够强，要不是中村宗助中途出来拦下了他，我恐怕就得死在他的剑下，事后知道他叫武腾乡四郎，是名热血同心。不论如何，我在中村的帮助下开始顺利的在奉行所工作了。



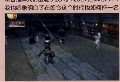


在这几天我逐渐知道了关于奉行所和天原的一些内幕。

这里的奉行是三河守黑羽义隆，他为了能让天原保持自治想尽了办法，但幕府却一心要将这里收回天领，同时在这里还有一个所谓的青门组，听说本来是个任侠组织，但后来就变成了彻头彻尾的黑社会。为了能让天原维持一个良好的秩序，中村和武籐等人都在为了奉行大人不断的努力着。那么，知道了这些以后的工作目标也就相对明确了！

但是没想到的是在我来到天原的第四天上，竟然发生了这样一件事情，同为同心的一个家伙竟然在光天化日之下收取流氓的贿赂，想起乡四郎等人的正直，我当即上前质问这名同心，没想到的是他竟然反咬一口，说我是可疑的家伙，不过乡四郎等人才不会相信他的鬼话，这家伙知道颜面扫地也就悻悻的溜了。事后知道他叫保野，是奉行所中的败类。

二十六日夜，天原的节日。在庆典之上我有幸见到了奉行大人，果不出所料，是名气宇不凡的武士。面对前来袭击的青门组成员毫不畏惧，从容指挥我们击退了敌人。而从乡四郎的口中，我也好象明白了在如今这个时代也如何作一名



正直的武士！

第二日的会上，乡四郎下决心要铲除内奸保野，但中村清楚的告诉他这样会给幕府介入的口实，让他冷静。但在走出门口的时候却又补上一句："如果有一名与我们志向相同的流浪剑士的话……"当然，我明白他的意思。

当晚我按照中村的提示来到了柿沼町的料亭，保野正在跟一名艺妓鬼混，见到我之后吓得魂都飞了，而后，怕我人手不够的乡四郎也赶来，在逼迫保野说出毒品"素魔"的秘密之后合力将之斩杀。

天亮之后，我和乡四郎带着十分沉重心情来到村外，在这里我们用信念之剑贯穿了为了救人而害人的名医——玄庵的身体。接下来余下的问题就只剩下青门组了……

次日一早，全部同心一齐出阵，将为害乡里的青门组彻底铲除。但是正当我和乡四郎凯旋而归的侍侯却看到黑羽奉行大人他……

另外在最后为大家提供一条十分 BT 的秘技：

在主人公设定画面中将光标停在名前处，然后以神速输入 L1 R1 R2 L2 两遍再按口，成功之后可听到一声效果音，然后便可以使用游戏中登场的几乎全部人物。再接下来的事情我就不想说了……如果你选了卖菜大婶而又走的是结局 8 路线的话……我只能说……太 BT 了…………



称号一览

称号名称	取得条件
马の骨	侍度 0~19.9%
无能の侍	侍度 10.3%
チンピラ	侍度 20~29.9%
未熟	侍度 30~39.9%
凡人	侍度 40~49.9%
侍修行中	侍度 50~59.9%
の侍	侍度 60~69.9%
侍师范代	侍度 70~79.9%
惊异の侍	侍度 80~89.9%
至高の侍	侍度 90~99.9%
侍王	侍度 100~114.9%
かしまし侍	侍度 100.9~100%
侍フィ バ	侍度 115~119.9%
侍フォ エバ	侍度 120%
金持ち侍	通关的时候持有 8000 文以上的金钱。
迁斩り侍	通关的时候斩杀人数在 300 以上
滋养强壮	以一次也不回自宅修养的条件下通关
ワ カホリック	大量完成仕事
大人の境地	一直睡到第六日
一击师	难易度为普通的情况下用一击必杀的方式杀死 300 人以上
寡默の侍	基本条件同大人の侍，具体差别不明

名称	分类	作用
数珠	消费品	增加 100 点体力最大值。
护符	消费品	增加 300 点体力最大值。
勾玉	消费品	增加 500 点体力最大值。
おにぎり	消费品	回复 200 点体力。
鱼の干物	消费品	回复 400 点体力。
大根	消费品	回复 700 点体力。
ひよこういろう	消费品	回复 1000 点体力。
高丽人参	消费品	回复 1 点气力。
气付け药	消费品	回复 2 点气力。
お酒	消费品	回复 2 点气力，减少 150 点体力。
技书	消费品	使被指定刀的一项普通招式觉醒。
奥义书	消费品	使被指定刀的一项较高级招式觉醒。
秘奥义书	消费品	使被指定刀的一项高级招式觉醒。
药草の粉	消费品	增加 1 点气力最大值。
阿修罗きのこ	消费品	在一刻之间增加增加使用者的攻击力与防御力。
刀油	消费品	在一刻之间增加使用者的攻击力。
天见	消费品	在一刻之间增加使用者的防御力。
打ち粉	消费品	永久性增加被指定刀 5 点攻击力，同时增加刀质的分子值。
お守り	消费品	永久性增加被指定刀 5 点防御力，同时增加刀质的分子值。
きつね面	装饰品	美观……
海贼面	装饰品	美观……
南国特产	装饰品	美观……

天风町

探し人

在游廓“天风”门口的仲介人处接受委托然后根据他所说的指定地点找到指定的人。找到此人之后与之对话，劝说其回家。而被搜索人所在的位置一般是固定的，具体情况如下：

商人三河屋の娘————沼田町
伞屋の息子————奉行所
药师ザフ次————大家町

赤ん坊の搜索

在游廓“天风”门口的仲介人处接受委托然后根据提示寻找丢失的婴儿。仲介人的提示如下：

看板を背负って——青门组屋敷　入口
先生をなんとか——町外
果实に囲まれて——大家町
天原へようこそ——大手　风引后面
小さな庭で——町外　诊疗所庭
自由を失われて——奉行所　牢屋的外壁
金槌の音色を子守呗に——沼田町　冶屋旁
招かれてたどり着いた　所——沼田町　招财猫前
わらじをぬぐ——柿沼町　宿屋前
主食に囲まれて——沼田町　左面的空屋
不动の大器——青门组屋敷　大院
激臭に耐えながら——沼田町　主人公の自宅前
风吹くところの里——沼田町
仰げば　し——柿沼町　团扇屋屋台里侧
天罚观面——奉行所　里院的匾额下
舌鼓を打つところ——柿沼町　料亭前
猛者の集いし处——鹿野町　道场
はたちを过ぎてから——大家町　酒屋后面
正义に守られて——奉行所　正门后面
病の　は——町外　诊疗所
风铃の音色を　りかごに——鹿野町　接近道　侧出口处
人の手による自然の傍ら——鹿野町
恶鬼集う园——青门组屋敷　庭
细く长く生きるべし——町外　诊疗所前或大手　入口的左侧。

用心棒の训练

在杀人过多，或买了东西没给钱不能进入商店的时候来找仲介人时所能接受的委托，前往神社连续击败 100 名用心棒即可完成任务，此后可再次进入商店。

抗争の镇压

制止奉行所与青门组的乱斗，前往仲介人指定的地点斩杀 10 人以上即可。

盗品の夺还

根据仲介人的提示找到指定人拿回被盗走的宝物。具体情况如下：

商人今际屋の宝——町外 女
大家町の看板娘のお珠——沼田町 异人
町娘お清の发饰り——青门组　チンピラ

仕事详解







青门组

スリ

从正面撞人以盗取其重要物品，具体目标所在地如下：

同心
鹿野町或大手门
男
大家町或柿沼町
异人
神社

集金

就是收保护费和高利贷，对应个人所采取的方法如下：

沼田町の甲斐性なし阿武吉
蹋→威胁→威胁→弱气→1000 文
奉行所の同心志田
威胁→威胁→同情→1000 文
柿沼町の露天商茂平
集金参→威胁→威胁→1000 文

风引斩り

斩杀过许多青门组成员之后所给予的任务，通过杀死大量的风引来回复青门组的信赖。

奉行所

遗失物搜索

帮助新人同心找回风吕敷包，转换视点是关键。

秘密文书送达

将秘密文书送到指定地区的使者处的任务，注意任务执行中如果被チンピラ撞到身上，那么不要客气立即将之杀死才能取回文书。

チンピラ斩り

斩杀过许多奉行所成员之后所给予的任务，通过大量杀死チンピラ来回复奉行所的信赖。

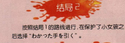
奉行の里取引

与指定人员作黑交易的任务。注意一般对方会在单方面拿到东西之后就逃跑，这时一定要将之堵住，然后杀死才可顺利完成任务。



结局1

最初的选项选第一项或第三项，之后第二次选一或二项，再到天风与团八对话，来到町外触发剧情，在玄庵说到小女孩不识字的时候选两次第二项，回到天风遇到团八和舞风态度上坚持教小女孩识字。赚够 1000 文之后在夕刻来到天风町，选择第二项，遇到舞风之后选第三项。小女孩识字之后与町人保持良好关系，到第五日的时候回自宅接受小女孩的邀请。在第六日的天风祭上全力保护小女孩。



结局2

按照结局 1 的路线进行，在保护了小女孩之后选择“わかった手を引く”。

结局3

按照结局 1 的路线进行，在天原祭的时候没能保护小女孩。

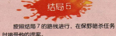


结局4

在最初的剧情之后前往奉行所，触发剧情之后与武藤对战，之后主要完成奉行所的任务。在第四日的时候前往大家町触发剧情，表示不能容忍保野的作法，与其战斗。之后的第六日天原祭上保护奉行黑羽义隆。次日白天前往奉行所，夜晚前往柿沼，保野提出的选项选择第二项。在次日白天来到町外。29 日朝来到奉行所。

结局5

按照结局 4 的路线进行，在暗杀保野的任务时选择第一项。



结局6

按照结局 7 的路线进行，在保野暗杀任务时接受他的提案。

结局7

在最初的剧情之后来到青门组，会接受带回霞的任务，接受与否凭个人喜好。之后再次来到青门接受剧情的“吴服屋暗杀任务”，然后在夜晚的时候前去陆野町执行。次日白天再次来到青门，接受剧情的取立任务并完成。第六日的天原祭时来到青门组，一同暗杀奉行。次日的保野暗杀计划时不接受他的提案，然后在 29 日的时候再次前往青门。



结局8

按照结局 7 的路线进行，但在霞的带回任务中要帮助霞打败一吉等人。在第五日的时候前往大家町触发剧情。第六日的天原祭上帮助霞对付青门组，次日先到鹿野町再到大家町，第八日与霞一起杀入青门。第九日再次前往青门选择“京次郎を讨つ”。然后找出京次郎并杀死。



结局9

按照结局 8 的路线进行，在最后前往青门的选项中选择“ここを去るつもりだ”。

结局10

按照结局 8 的路线进行，在选择“京次郎を讨つ”之后于当晚来到青门。

结局11

不加入任何一支势力，在第六日的天原祭上杀死全部敌人，然后回到自宅，暗杀高沼之后不接受红屋的邀请。

结局12

不加入任何一支势力，在第六日的天原祭上杀死全部敌人，然后回到自宅，暗杀高沼之后接受红屋的邀请，成为幕府的密探。

结局13

按照结局 1 的路线进行，虚度 30 日，接受红屋的依赖，但不接受其邀请。

结局14

按照结局 13 的路线进行，虚度 30 日，接受红屋的依赖，并接受其邀请。

刀狩

刀名	分类	取得方法	备注
根卷	上段	杀死武士。	随机出现。
无赖庵	上段	杀死武士。	随机出现。
恐山	上段	杀死武士。	随机出现。
鬼包丁	上段	杀死奉行所的中村宗助。	直接在奉行所将其杀死即可。
琥徹	上段	杀死指定人物。	在夜晚或未明的时候到天原神社与名为"情报屋"的女人对话,根据其提示到指定地点杀死指定人(头顶名字为蓝色)即可。
十曼国	上段	杀死青门组三白痴的仁平。	机会不少,但三人多数会在体力所剩不多时逃跑,如果是一击死模式下便容易许多。
大黑生	上段	击败黑生铁生。	在名声比较坏的时候来挑战黑生铁生,打败他之后一定几率取得(建议难度为一击死)。
鲛肌丸	上段	不明	不明
村雨	上段	杀死青门组门口的无赖头。	具体方法不明。
坐刀	中段	杀死无赖。	随机出现。
赤羽根	中段	杀死无赖。	随机出现。
无铭刀	中段	杀死无赖。	随机出现。
中元	中段	杀死无赖。	随机出现。
胧月夜	中段	在第六日的天原祭上杀死武藤乡四郎。	无
中庸刀	中段	不明	不明
日本列刀	中段	不明	不明
炼狱	中段	不明	不明
国重	中段	杀死指定人物。	在夜晚或未明的时候到天原神社与名为"情报屋"的女人对话,根据其提示到指定地点杀死指定人(头顶名字为蓝色)即可。
七转八刀	下段	杀死无赖(大个的)。	随机出现。
蛇丸	下段	杀死无赖(大个的)。	随机出现。
虎猫爪	下段	杀死保野。	随机出现。
鹰眼剑	下段	杀死青门组三白痴的三太。	机会不少,但三人多数会在体力所剩不多是逃跑,如果是一击死模式下便容易许多。
大云丸	下段	杀死无赖(大个的)。	随机出现。
百万石	下段	杀死无赖(大个的)。	随机出现。
出云乃柱	下段	不明	不明
鬼雀	下段	不明	不明
ウラオトギ	下段	不明	不明
一发丸	下段	不明	不明
千草	脇	杀死浪人或同心。	随机出现。
堂岛锤贞	脇	杀死浪人或同心。	随机出现。
牡丹雪	脇	杀死浪人或同心。	随机出现。
神稚	脇	不明	不明
义基	脇	在第六日的天原祭上杀死黑羽三河守义隆。	此刀较为脆弱,应该赶在被破坏以前将黑羽杀死(建议难度为一击死)。
莅莲华	脇	杀死奈美。	走奉行所路线即可。
紫冥燕月	脇	杀死夜晚出现的浪人	随机出现
イプスカリバ	脇	不明	不明
兼贞	脇	杀死奉行所门口的与力	具体方法不明。
贯诚	脇	杀死天原的霞	必须是后期有纹身的那个,具体方法不明。
三昧卸	居合	不明	不明
斩鬼丸	居合	杀死青门组的老大高沼半左卫门。	青门组路线或奉行所路线都可。
百偶	居合	不明	不明
陆奥白金	居合	杀死指定人物。	在夜晚或未明的时候到天原神社与名为"情报屋"的女人对话,根据其提示到指定地点杀死指定人(头顶名字为蓝色)即可。
清满	居合	不明	不明
日明し十手	片手	杀死冈引。	冈引的一般装备。
爪杨枝	片手	杀死无赖。	随机出现。
飞驮芭蕉	片手	杀死无赖或同心。	随机出现。
美帝骨	片手	杀死阴沼京次郎。	青门组路线或奉行所路线都可。
风来坊	片手	杀死青门组三白痴的一吉。	机会不少,但三人多数会在体力所剩不多是逃跑,如果是一击死模式下便容易许多。
ハルユキ	片手	不明	不明
樱花国光	片手	杀死无赖。	随机出现。
椿	片手	杀死无赖。	随机出现。
鹫口十手	片手	杀死冈引。	小机率取得。
神风	片手	杀死指定人物。	在夜晚或未明的时候到天原神社与名为"情报屋"的女人对话,根据其提示到指定地点杀死指定人(头顶名字为蓝色)即可。
微热	片手	不明	不明
金毗罗伐折罗	二刀	杀死团八。	直接到天风门口将其杀死即可。
龙风丸虎眼丸	二刀	杀死夜晚出现的浪人。	随机出现
比知卜重一	二刀	杀死锻冶屋的堂岛。	在夜晚来到锻冶屋门前,即可将之杀死。
太郎次郎	二刀	杀死夜晚出现的浪人。	随机出现。
赤鬼青鬼	二刀	杀死夜晚出现的浪人。	随机出现。
孔雀二刀流	二刀	杀死夜晚出现的浪人。	随机出现。
阿吽	二刀	不明	不明
夜葬	忍者	杀死无赖。	随机出现,或者在夜晚前往神社获取情报。
樱旋风	忍者	杀死前来袭击的忍者。	青门组路线杀死奉行之后,一般会随机出现在某町(通常都是大冢或者沼田)。
浮云小太刀	忍者	杀死前来袭击的女忍者。	青门组路线杀死奉行之后,一般会随机出现在某町(通常都是大冢或者沼田)。
鸟	忍者	不明	不明
残月	忍者	不明	不明

《超时空要塞 MACROSS》的TV版和剧场版的经典剧情再现！

爱·还记得吗？

PS2 | BANDAI | 2003年10月23日/6800日元
RPG | DVD-ROM / 1人游戏
其他

本作是根据同名经典动画《超时空要塞MACROSS》改编的同名3D·STG，几乎收录了所有TV版和剧场版的人物、机体、场景、战役和部分情节，并加入了三名原创角色。本作由SEGA-AM2负责开发，在手感上的品质超越以前任何同系列产品。画面虽然由被所有fans认同的平面改为全3D，但是丝毫不会出现粗糙的感觉，看得出来是经过了细致的处理。本游戏将再现包括可3阶段变形的"骷髅战机"（VALKYRIE）在内的原作中所有机体，而玩家将作为骷髅战机的机师来续一个童年的梦想，亲自体验当年曾经经历过的那份感动……

操作

方向键	切换角度	▲	减速
左摇杆	移动	×	推进／跳跃
右摇杆	视角	L1	左横移
●	导弹锁定／发射	R1	右横移
■	机枪	L2、R2	变形

评级标准

CLEAR TIME	完成本关所需要的时间。
DESTROYER	本关的破坏度，这个参数是跟据击坠不同的敌机体和数量的累计值来计算的。
HIT RATE	命中率，主要是指机枪的命中。导弹的命中率损耗较小。
DAMAGE	受到的伤害程度。
DTOTAL SCORE	以上参数的综合评定。

飞行形态
移动力重视的战斗机形态，可快速脱离敌人导弹的锁定，适用于指定目标到达、追赶、脱离等任务。

保护神形态
最平衡的形态，具有原地转向、推进时没有能量限制等优点。适用于迎击、守卫等任务。

机器人形态
适用于接近战的形态，只有这个形态机枪是自动锁敌，但是不能发射导弹。舰内战首选。

"爱呀，流传吧"之章（TV版）

Stage P-01

胜利条件：敌追击部队击退。
本关地形：空→地
特别要求：无

本关前半部分是空战，击退两批敌机就可以通过。敌机没有人形兵器，主要是用来练习导弹的锁定。后半部分来到市区，这里主要以机器人形态的机枪射击为主，注意建筑物后的敌人保护神形态的导弹是打不到的，空中飞过的敌人要变形成战机用导弹拦截。本关最后单挑敌巨型机兵。由于敌人较少要想在本关取得S级评价，最主要的是尽量减少受伤，尤其是最后boss战，要擅用横移射击和急退调闪。

Stage P-02

胜利条件：敌追击部队击退。
本关地形：宇→空→空
特别要求：1.限制时间60秒 2.macross的受损限制 3.指定目标到达

前：要求在60秒内不被击坠，可在敌人扑上来之前变成保护神形态原地进行几轮导弹攻击。

中：左上的蓝条为macross的状态计量槽，当都变为红色时即告任务失败。这部分出现两批敌人，其中巨人机兵要优先击破。

后：变成保护神形态降落在macross的甲板上。

本关想取得S级评价想靠DAMAGE的奖分是不可能的，所以要多击坠敌机，尤其前半部分要争先飞出战斗区域，然后变成保护神等"猎物"进入射程。

Stage P-03

胜利条件：敌部队击破。
本关地形：宇
特别要求：时间限制200秒、macross的受损限制

本关要求在200秒内守卫macross不被击破，要想获得S级评价要注意第一轮的导弹打击，然后迅速消灭残余敌人。如果几批敌人已经汇合在一起，那S级肯定就没戏了。

Stage P-04

胜利条件：1.限时内指定地点到达 2.macross死守
本关地形：宇→宇
特别要求：1.限制时间内指定地点到达 2.限制时间100秒

前：虽说是限制时间但也不要忘了多击坠敌人。

后：这次的敌人不分批了，变成战机围着macross转吧，多注意黄箭头的指向和大小能节约不少时间。

要想在本关取得S级评价就要学会第一时间判断敌人的方位和远近。

Stage P-05

胜利条件：1.阻止敌机接近 macross 2.敌部队击破
本关地形：地→地
特别要求：无

前：这部分最后要和凯隆的指挥官机进行战斗，尽量靠近他反而不会被击中。

后：注意时间的控制，最后的 3 驾黄色敌机要逐一击破。

要想取得 S 级评价首先要在和凯隆的战斗中少受伤，其次是后半部分上来先变成战机进行轰炸快速把杂兵清理掉。

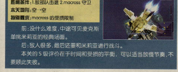
Stage P-07

胜利条件：1.キャッツアイ护卫 2.キャッツアイ夺回
本关地形：宇→宇
特别要求：无

前：这部分的敌人不算难对付，要注意陨石地形对飞行速度的影响。

后：不要理睬杂兵，变成战机追上目标后用机枪将其击落，注意千万不要用导弹！

本关要想取得 S 级评价要注意时间的节省，在夺回战中所用时间的多少直接影响评价。



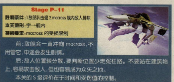
Stage P-09

胜利条件：1.敌部队击退 2.macross 守卫
本关地形：空→空
特别要求：macross 的受损限制

前：没什么难度，中途可见麦克斯单挑米莉亚的经典场面。

后：敌人很多，最后还要和米莉亚进行战斗。

本关的 S 级评价在于时间和受损的平衡，可以适当放慢节奏，不要顾此失彼。



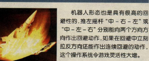
Stage P-11

胜利条件：1.敌部队击退 2.macross 舰内敌人排除
本关地形：宇→舰内
特别要求：macross 的受损限制

前：敌舰会一直冲向 macross，不用管它，中途会发生剧情。

后：敌人位置较分散，要判断位置少走冤枉路。不要站在建筑物上，容易攻击敌人，但也容易成为众矢之地。

本关的 S 级评价在于时间和受伤值的控制。



机器人形态也是具有很高的回避性的，推左摇杆"中－右－左"或"中－左－右"分别能向两个方向方向作出回避动作，如果在回避中立刻拉反方向还能作出连续回避的动作，这个操作系统令游戏灵活性大增。

Stage P-06

胜利条件：敌侦察机击退。
本关地形：宇
特别要求：无

敌人的侦察兵三人组攻击方式有三种：导弹锁定、激光连射、冲撞。导弹攻击可以用我方机器人形态的头部激光抵消掉，只要迎着敌机方向前冲就应该不会被四散的激光击中。由于本关的新机体有些笨重，在宇宙视角又不太好掌握，要想取得 S 级评价最好变成保护神形态最短时间内转身，等他们冲过来立刻变成机器人形态急闪。然后用机枪锁住连续射击能造成不小的伤害，几个回合下来可完胜。

Stage P-08

胜利条件：1.敌部队击退 2.漂流中的敌机捕捉
本关地形：宇→宇
特别要求：无

前：这部分出现的女赞特拉帝士兵速度明显加快，最好变成战机和她们游斗。击退杂兵后会单挑敌皇牌机师米莉亚。

后：变成机器人形态接近目标即可。

本关想取得 S 级评价还是尽量少受伤，和米莉亚战斗时通常保持机器人形态锁定射击，她会围着你高速移动不用担心她会飞出射程，当她的导弹接近时再变成战机脱离。

Stage P-10

胜利条件：1.敌部队击退 2.敌舰炮台破坏
本关地形：空→空
特别要求：无

前：枪林弹雨的感觉切身体会到了，总是被锁定中……

后：四艘敌战舰并排排列，在其上空变成守护神形态进行导弹锁定，这里要注意的是把某艘战舰的炮台全灭它也不会被击沉，只能从一旁看它还发不发炮来确定其上是否还有炮台。

本关要想取得 S 级评价的关键在于能不能迅速的击毁四艘战舰的炮台。

Stage P-12

胜利条件：1.敌部队击退 2.敌舰击破
本关地形：宇→宇
特别要求：无

前：宇宙机体的灵活性还是成问题，好在比较结实。如果看着铺天盖地的敌人（三批）实在感到触目惊心的话变成保护神形态和敌人对轰也是可行的……

后：按 select 键选择反应弹，但是要看准千万不要把宝贵的反应弹浪费在杂兵身上。炸毁一艘敌舰后，要迅速到达指定地点，到达后就不要再吝惜反应弹了，狂轰敌战舰出口。

本关想要达到 S 级的评价摆明了就是要尽可能多的击坠敌机，反正有的是敌人，就把本关当作生存模式看待吧。

熟练的掌握三种形态的变化，才能成为真正的王牌机师！

“爱，还记得吗？”之章（剧场版）

剧场版的出现条件是要先完成 TV 版的任务才能出现的，在战斗中伴随明美的的歌声激发出的那种激情真是一种别样的享受啊……

Stage 01 袭来

胜利条件：1.敌部队击退，目标点到达 2.敌地上部队击退
本关地形：空→地
特别要求：限制时间 150 秒

前：迅速解决敌空中部队，要在限制的 150 秒内到达目标区域。
后：地面战小心敌人的强攻型机体，单兵作战这种敌机的防御力还是不可小瞧的，游击战是首选战术。
本关想取得 S 级评价要时刻注意自己的受损状况。

Stage 02 变形

胜利条件：敌部队击破，macross 的守卫
本关地形：宇
特别要求：1. macross 的受损限制 2.限时 120 秒

敌人击破后收到守卫 macross 的任务，但不是立刻计时，会在己方消灭一定数量的敌人后才出现时间计量。

本关 S 级评价的重点在于不要给自己“留尾巴”，一批敌人出现后要在第一时间击破。两面受敌的情况干脆就放弃 DAMAGE 的奖分，变成保护神形态原地转向，全弹发射！

Stage 03 巨人

胜利条件：1. 导弹迎击 2. 敌部队击破 3. macross 舰内侵入敌人排除
本关地形：宇→宇→舱内
特别要求：限制时间 120 秒

前：逆加速导弹迎击，按住减速键进行逆加速。

中：敌部队蜂拥而至，没有方向，四面受敌……变成机器人形态机枪连射虽然威力不大，但是可以持续攻击到敌。

后：进入舰内击破三驾敌机后开始计时，注意这里敌人的机动部队移动灵活，而且善于团体作战。

本关的 S 级评价较难，主要在于自身的受损程度，但是时间上又不太允许“慢慢来”，无奈……

Stage 04 索敌

胜利条件：敌部队击破，macross 的守卫
本关地形：宇→宇
特别要求：限制时间 240 秒

前：通过第一哨卡时进行计时，通过第二哨卡时至少要剩余 50 秒以上，不然飞不到指定地点。这里值得注意的是由于驾驶的是侦察机导弹残量极少，要合理分配使用。

后：到达后敌侦察机击破。

本关 S 级的评价在于在过第一哨卡时不要使用导弹而且还要迅速的无损伤的通过，这样对以后的战斗会很有利。

Stage 05 敌船

胜利条件：1.敌舰中枢到达 2.限制时间内脱出
本关地形：舱内→舱内
特别要求：限制时间 250 秒

前：看箭头的指向判断离目标的所在地，当到达一处堆积集装箱的地方要跳到上层入口的平台才能继续前进。
后：脱出时按愿路返回，注意躲避防御措施的同时不要被地上的残骸绊倒。有些门是要击倒所有的敌人才能打开的。
本关 S 级的评价就是以时间为标准，要尽可能记路，直线路变成保护神形态前冲是没有能量限制的，要擅加利用，但是转向时要提前减速。

Stage 06 军神

胜利条件：1.敌部队击破 2.禁止敌部队接近 macross
本关地形：地→macross 上
特别要求：无

前：本关不能变形，但是机器人形态也能发射导弹。注意把特种弹省着用，最后还要击退凯隆。

后：站在 macross 舰桥上环顾四周，俗话说：“站得高，看得远 ^-^”

本关 S 级的评价在于导弹槽不要蓄满再发射，只要索上就放，尽量增加发射频率。

Stage 07 遗迹

胜利条件：1.敌部队击破 2.敌主舰发射口破坏
本关地形：空→空
特别要求：限制时间 210 秒

前：敌三批女赞特拉帝士兵击退后，单挑米莉亚。

后：敌部队击退后要破坏敌主舰的发射口，最佳位置在正前斜 45 度的敌舰上方，最好高一点，因为敌主舰激光炮是平行发射而且威力是很吓人的。

本关 S 级评价在于攻击敌主舰发射口的时候自己有没有也会成为敌人的目标。

Stage 08 爱，还记得吗？

胜利条件：1.敌部队击破 2.敌部队击破
本关地形：宇→宇
特别要求：无

前：敌人很多，确切的说是要消灭一定数量的敌人，而不是把看见的敌人都消灭。可以用反应弹造成大面积的杀伤。
后：敌部队击破后，用反应弹击沉敌舰，注意这里的敌舰一发反应弹好像不足以击沉，最后收拾敌残余部队。
BOSS 战：对赞特拉帝皇帝
在他的正上方用机枪击毁他头部周围的防护罩发生器，等他露出头来就可以攻击了。他的导弹锁定变形成战机从一头冲到另一头就能闪避（上方不可飞出），他的能量弹只要离开他瞄准的方向一发避过了其他的也就都避过了。此战的主战武器是机枪而不是导弹这是要牢记的，不过这时要有一颗反应弹该多好……（笑）



NEW GAME 电电导游团

每月数款游戏精彩点评

软件名称 / 发售日 / 评论编辑

	2003年11月6日	2003年10月9日	2003年10月2日/9月25日
软件名称	异度传说 善恶的彼岸	侍道2	天外魔境2
机种	PS2	PS2	PS2/NGC
类型	RPG	A·AVG	RPG
厂商	NAMCO	SPIKE	HUDSON

小苗

嗨，大家好，好久不见啊。这几个月忙啊，但实在又是思念你们，所以这期我携带着各款游戏大作的“鉴定书”来看你们了啊！慢慢看啊，好戏还在后头！

异度传说（9）： 这次的作品将延续上一部作品未完成的剧情发展，并以全新的故事构架与游戏设定，让玩家感受到全新的游戏震撼。印象最深刻的是，所有的人物造型都改走成熟路线，更讨玩家欢喜。而且会加入一些全新的登场人物。总而言之，这款游戏依然像从前一样充满诱惑力。

侍道2（7）： 耐玩、朴实、高自由度是我对《侍道2》的第一印象，游戏的亮点在于较高的自由度。对砍也是游戏的一大亮点，良好的操作感和爽快的打击感，都是这款游戏成功的主要原因。缺点却是：由于视角是固定的，盲点较多。好在这些小毛病还不足以影响这款游戏的爽快性。

天外魔境2（?）： 游戏折磨中……

莫妮卡

这月的游戏作品不少，但是我都不太感冒，太多人说这样不好，可我心情实在很糟。

异度传说（8）： 游戏讲述的是一个跨越宇宙50亿年历史的雄壮史诗，一个是讲述浮游大陆的奇幻故事。对于RPG迷而言，两者在题材上都是十分的诱人。角色设计风格有所变化，显得更成熟，且淡化了卡通化感觉（例如眼睛更小、脸部器官比例更接近真实）。

侍道2（6）： 《侍道2》场景版图比较大，各具特色的日本古式建筑让人有时光倒流的别样感觉。音乐与场景的配合还算融洽。游戏也有较高的自由度和角色养成系统，总体上来讲可玩性还是比较高的。

天外魔境2（4）： 十年前的名作，今时今日还会不会像从前一样红透半边天？让我们来看看。除了战斗画面由2D变成3D之外，没有任何新意。剧情、人物、设定等等等等一切都是老样子，让人打哈欠……我去睡了……。

热血佣兵

本月大作接连不断，让人不知如何取舍，刚刚过了一回千人斩的瘾，马上又得去开机器人。相信最为重头的肯定当属机器人大战SC以及异度传说的第二章了。但同样的象侍道2，SUNRISE英雄谭，新纪幻想等这些二线作品也不应该错过～

异度传说（9）： 超恢弘庞大史诗巨作的第二部（按年表）作品，随着时光的推移上作中的小女孩们本作都变成了大人，而与第五作中活跃的西丹先生也在本次作品中登场了。那么接下来的故事也就越来越接近故事的中心。但暂时看来还不能确定菲在何时出现。

侍道2（7）： 描写没落时代的武士的故事。但个人认为最具魅力的还是刀狩跟迁斩。另外传说中随意选人的秘技更是强得一塌糊涂，想想吧，用卖菜大婶拎着大刀满地砍人的感觉是多么的爽啊～

天外魔境2（7）： 哈德森的老牌经典，如今拿到PS2和NGC上来翻炒。不得不说，事过境迁，当年的经典在如今确实不能再辉煌起来了……名作翻新并不是啥坏事，但是如果翻不出新东西的话恐怕就不是什么好事了。7分给的是当年的经典……

愚者

本月值得玩的游戏还是有很多的，像《macross》我就十分期待，还有capcom的那个动作游戏《玻璃蔷薇》……最后要说的是别把时间浪费在《天外魔境2》上了，不值，留着那份怀念吧，即使你以前没瞻仰过它的风采，不妨把期待留给三代吧。

异度传说（9）： 玩《异度传说前传—力的意志》的时候就觉得人物形象也太幼稚了吧。庞大的史诗构架，更像是一部童话；这次《异度一章——善恶的彼岸》再看到柯斯莫斯时，第一感觉是——女大十八变！冲这个也得叫声好，NAMCO，孺子可教……

侍道2（5）： 喜欢日本幕末时期剑士风情的朋友请密切注意这个游戏，本作画面干净，和式乐风巧妙的加入一点摇滚出奇的令人兴奋。剧情分支复杂合理，十分耐玩。这个游戏要不是在男女性别上有些令人啼笑皆非的小BUG的话，给个10分也不为过吧？

天外魔境2（9）： 十年前广井王子利用PC-E强大的机能塑造了一个经典，十年后的今天“经典”的复活只是为了给下一代作一颗投石问路的小石子。画面还是那个画面，剧情还是那个剧情，只是感动已经不在，真是相见不如怀念呀……

1-4 推荐试玩　5-7 推荐购买　8-10 白金典藏

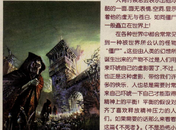
	恶魔城 无罪的叹息	超时空要塞	火影忍者	SUNRISE 英雄谭	飘浮
发售日	2003年9月12日	2003年8月28日	2003年10月23日	2003年9月25日	2003年10月16日
机种	PS2	PS2	PS2	PS2	PS2
游戏类型	ACT	STG	ACT	SLG	ACT
游戏厂商	KONAMI	BANDAI	BANDAI	BANDAI	SEGA
评论1	相当不错的游戏。动作流畅、场景华丽，绝对是近期让你欲罢不能的一款上好游戏！不废话了，快去买了玩吧！	以著名的动画改编而成的作品，与同类作品相比，显然较为容易。操作方面，完全不需要担心。无论你是否擅长飞行模拟游戏，同样大可放心进行游戏。唯一可惜的是不能由玩家自行选择攻击目标。使用飞弹等武器进行攻击时，让人感到有些不便。	卡通角色和立体技术已经达到成熟的阶段，此作将这些因素发挥的淋漓尽致。游戏玩法有点像《Power Stone》的视点切换，加上角色在出绝招时插入大头画面，并可以看到角色的表情，气势十足，是一个充满爽快感的动作游戏，如果是《火忍》的 fans，一定不要错过啊！	由 BANDAI 厂商制作的《SUNRISE 英雄谭》是一款集合了众多著名动画机器人主角的战略类游戏。新作中追加了《机动战士高达——逆袭之夏亚》的部分剧情。全 3D 的战斗画面素质又提高了不少。并且在战斗时插入了原作动画影像回放。游戏中，战略战术也有大幅度的提高。	斩杀、斩杀、再斩杀！小苗个人还是非常喜欢这种血腥刺激的游戏的。把生活的压力和烦恼统统发泄在这个虚拟的世界，释放自己。游戏画面尽管不华丽，但操作起来的手感还是非常棒的。感兴趣的玩家可以一试！
评分1	9	7	8	7	7
评论2	《恶魔城》系列的玩家这下又有的玩了，这款移植在 PS2 上的名作，尽管是采用 3D 多边形制作，但都有延续先前“恶魔城”系列的风格。场景华丽逼真，动作气势磅礴，操作起来极具爽快感。是一款不可多得的好游戏。怎么样，感兴趣了吧？那么快快去体验吧！	一口气玩到 TV 版和电影版的故事，单是这一点就足以叫每一个 FANS 掏腰包，而且印象中今次更是首次把 TV 版的剧情游戏化。万代的实力加上精彩的剧情，把原作完美的重现在玩家的眼前，不过游戏对于剧情的交代略显不足，不熟悉原作故事的话恐怕难以明了剧情的来龙去脉。	100%漫画感觉，游戏画面巧妙地把漫画人物和立体的 GC 景物结合起来，效果极其出色。而且必杀技系统也颇为独特，再加上收集道具的元素，感觉十分新鲜，不容错过！	一碗热气腾腾的杂烩面！我个人对这样的游戏已经没有任何兴趣。但做人不可以“人云亦云”，感兴趣的玩家可以去看一看……。	本姑娘一看游戏画面就暂时性“失语”了，请大家原谅我吧……。
评分2	9	7	7	5	8
评论3	都说本作是照抄鬼泣，就一个没玩过鬼泣的我来讲，本作还是相当不错的，最起码操作上与以往的恶魔城一样非常流畅，玩起来不会觉得别扭。但美中不足的是视角只能自动转动，这就使得有些使用甚至发现不了已经来到身边的危险，弄得我每次从斧头房经过的时候总被无辜的砍上两斧子……	我有偏见，我觉得这样的东西完全就是照搬《相逢在宇宙》，然而却又远远不比不上《相逢在宇宙》的十分之一。所以，给个 6 分然后继续去玩我的《相逢在宇宙》~	知名漫画的改编作品，本人最为擅长卡卡西老师的超奥义——前年杀 ~~ 跑题了……本作的一大特色便是其任务模式，到上忍阶级之后的难度简直可以说是变态，竟然要求在不使出地面攻击的条件下不让对手获得任何道具并在 30 秒之内打败对方……BANDAI 还真会耍人啊……	SUNRISE 英雄们的大集合，连火焰神真田这也有登场哦 ~ 没听说过？那么《魔神坛斗士》中的火焰神里奥你就听过了吧？不过到现在为止还没打到他出场，所以不知道是不是要用双炎斩将敌方的机器人一刀两断……汗……就冲这么巨多明星的连手也得给个 7 分 ~	乱，要是一个字评价的话，我就给这个字。当初广告说什么“漂浮”，“撕裂”，“斩击”的感觉我完全没体会出来，只知道自己用这个不人不机器的东西，先学猩猩在空中荡来荡去，然后再象没头的苍蝇一般四处乱撞……撞来撞去象个白痴一样……实在没啥大意思……
评分3	7	6	8	7	6
评论4	自《月下夜想曲》后 KONAMI 终于鼓起勇气试图在主流机种上再创辉煌，可是本作并没有贯以什么曲的名字，这说明 KONAMI 对它还没有足够的信心。本作在许多方面看得到《鬼泣》的影子，虽然听说旧丁转会 ATLUS 的《真女神转生》帐下，但是还没听说他也向 KONAMI 伸出了橄榄枝。	3D 化后的画面干净的令人乍舌！游戏继承了传统经典的战斗 + 歌声，完全再现了原作中的那份激情。要不是游戏只有 20 关略显简短外，从手感上、从视听的冲击上、从游戏给人的享受上来说几乎可以说是无懈可击。谢谢世嘉，谢谢百代……	BANDAI 及时的打出了《火影忍者》这张“忍者系”的王牌。简单的操作，精美的必杀技特写，令人激奋的声优演出，超豪华的奥义表现，这种游戏的魅力在愚者看来就叫做“入道”了吧。特别一提的是游戏里忠实原著的替身术，电光火石间的尔虞我诈这才叫做忍术啊！	《机战》的兄弟，又是给机器人 fans 的大杂烩。这次还真网罗了不少作品，管饱！画面一般，情节不出众，语音是还算说的过去的地方。战斗系统有点混乱，我做完攻略都不知道自己都怎么玩的……	这个游戏给愚者的第一印象就是很像《ZOE2》，尤其是游戏极力宣扬的斩杀、飘浮。试过之后觉得手感是一级的棒，可是还不够爽，游戏的画面有些朴素，音乐几乎没有什么印象，不过越是这种游戏越容易出那种名不见经传的精品，愚者在用自己的眼睛告诉自己——但愿没走眼！
评分4	8	8	8	6	7

1-4 推荐试玩　5-7 推荐购买　8-10 白金典藏




不死者

文:小冉 编:石田



人有时候总会表示出他冷酷的一面,面无表情,空洞,显示着他的虚无与苍白,如同僵尸一般矗立在世界上!

在各种世界中都会常常见到一种被世界所公认的怪物"僵尸"。这些由人类的幻想所诞生出来的产物不过是人们用来吓唬自己的虚影罢了,不过,也正是这种虚影,带给我们许多的快乐,人也总是需要时常来自己吓唬一下自己才能取得精神上的平衡!平衡的假设对齐了喜欢释放精神压力的人们。如果需要的话那么来看看这篇《不死者》。(不是恐怖小说……汗)我们都知道,不论是游戏也好还是电影也好,生活在黑暗中的主宰永远都是由不死的生物所构成.。说到这里许多人就要问了:"为什么呢?难道不该是些魔王之类的大BOSS吗?"。

其实不死生物的族群是由各种不同种类的品种组成,他们的社会是由很多魔力强大的上位不死者组成,例如:恶魔城中的德拉克拉等。强大的施法者可以复活很多已经死去的尸体,受术的尸体会被无条件的召唤到这个世界上来,而且不能违背召唤者的意志。这也就是广为我们所熟知的'僵尸'。

僵尸出现的可能性只有两种,其中一种是被制造出来。当然,这种制造会被分为两类,一是通过法术进行召唤。另一种则是由人工制造出来。在欧洲大陆上,对召唤死亡的仪式要求十分严格。仪式的地点通常被小心地指定在一些荒废的十字路口、地下室、废墟、人迹罕至的森林或枯萎的灌木丛中等等。之后决定下仪式的时间。往往拥有最强大力量的僵尸都是通过某种仪式被召唤出来的,画个法阵,里面摆满召唤用的道具,最主要的是反复检查符号是否正确,因为这影响到召唤者的安全,万一有错误,召唤来自己不能对付的怪物就麻烦了。之后念动法术从坟墓中召唤出这些不死生物。死尸一旦被法术所驱使,就会成为力量巨大的不死生物,这种通过仪式出来的不死生物,要比一般人造的不死生物强大上许多,敏捷、力量、嗅觉与持久力都高出人造僵尸很多,可以毫不夸张的说,生化危机中那种由病毒所诞生出的品种实在是太低级了,一个由召唤出的不死生物可以消灭一打的病毒衍生体。一个真正的不死生物是不需要吃死者的血肉的,而是以将其变成同类为目标,生化危机中的僵尸只是为了填满病毒的满腹感,完全没什么追求…………

如果,召唤者是人类的话,每一群被召唤出的僵尸都会服从这个人类召唤者的命令。因为在物质位面的感觉要比在其他位面好的多。为了这种感觉,很多不死生物都会放弃很大的代价前来的,哪怕是完全受制也心甘情愿。这种受制也不是无休止的,人类的贪婪终究会给自己带来毁灭,就像蜡烛的火花那样。一定要有燃烧完结的那一刻,法术的效力失去的时候他们才会发觉自己到底有多么的愚蠢,不死生物的反扑是无止境的,他们不需要吃饭,不需要喝水,没有痛苦,没有思想。更加不会因为薪水而抱怨。只要能够挣脱出契约的束缚,他们的目的便达到了。在巫毒教中,尸体被复活时是以巴隆·撒麦迪(Baron Samedi,衣衫褴褛的丧尸之神)的形态出现。在海地,死灵尸是以奈布(Papa Nebo,死亡之父)的化身来主持仪式的,在仪式中,以白腊滴在尸体的脚、唇,死灵师身穿僧袍,头戴银帽,奈布的符饰挂在十字架上。当法师的僧袍和帽子振动时,证明已唤醒巴隆·撒麦迪,召唤僵尸的任务已经完成了。

当契约者真正已经死亡时,他们就可以四处游走了,黑暗中只要没有什么东西打扰他的话,他们是不会主动危害别的生物的。而是呆呆的站立在一处,似乎是瞅睐着自己悲惨的命运。这其中或许会有几只可以记忆起前生的事情,他们偶尔也会因为短暂的记忆而终止自己的行动。不过,这毕竟是少数……如果大家真的有幸可以碰到的话……说不定还可以……。



"比黄昏还要昏暗的东西,比血液还要鲜红的东西,承受着不死的契约者,受吾之召唤而前来"

除了这种正统级别的不死者之外,就是人造的病毒品种了。在游戏中两种僵尸的比例几乎是一半一半,如果说虚幻的世界中出现不死者的话,那么遐想的现实中便会出现接近于现实的品种。最好的例子就是生化系列了。

这样的故事多发生在美国中西部地区,因为那里科技相对发达,而



且也有比较好的实验器材。之后，便需要一个环境相对恶劣，消息也不是很灵通的小镇子，就好象“浣熊市”的小城镇！然后，城镇中或附近出现了市民神秘失踪和怪物出没的消息。接着整个地区被封锁了，警方为了查清事件的真相而不断的派遣小队前往调查，可是都是有去无回。而埋葬这些遇难者的怪物就是那些可怜的僵尸！

这里的僵尸暂时还不能称之为不死生物，因为他们的标准比较低。达不到一个不死生物该有的水准。说到这种人造僵尸就不得不稍微提到一点病毒学中病毒的分类。

自从1898年贝杰林克先生首次提出“病毒”概念的100多年时间里。病毒的种类由最初的几十种、几百种，发展到今天的4000多种，病毒也按照类型规则划分成各种种类。

话说回来，生化危机中所使用的病毒种类其实很多，什么G病毒，T病毒之流的十分复杂，而且游戏中传染的方式也不完全相同，有需要培养的，有需要注射的，也有通过食品、水源等各种渠道传染的。传播途径之广使人汗颜。其中最叫人难以理解的是，为什么还有通过空气进行直接传染的呢？《生化2》中很明显的作出了老鼠吃掉病毒，之后四处传播的CG。人类作为高级动物，身体中的抗力应该相对好一些。单单只通过空气传染确实是有点过份，况且这种病毒肯定是要以药剂的形式出现，真是只打碎一两瓶进行汽化就可以大面积传染吗？似乎不太叫人信服……

《生化危机 Resident Evil》中的情况要好的多了，传染的途径是通过咬伤或者抓伤而受到感染，这虽然也是很难理解，但是相对游戏中的情节却相对好解释的多了，僵尸身上是个超级的病毒体，分裂的同时也在大规模的生产。身体的每一部分都是非常强的带毒体。通过伤口进入血液，从而传染全身。直至身体组织的变异……如果说也跟生化一样是通过空气传染，那么主角的那个小队早就全军覆没了，如果都是吸一口气就变僵尸，以后还如何战斗啊？

生化中的主角们非常的奇怪，按说病毒也应该侵袭他们才对，可是他们却偏偏没有中招，虽然说卡普空很早以前就解释过，生化中的主角都是具有抗体的。可是这范围实在也太大了吧！游戏中没有变成僵尸的可不只有主角们，其他的NPC人物也有很多都没有变啊！总不能说都有抗体吧！那还有什么可躲的？反过来的解释也行不通，如果病毒只袭击生物尸体的话，那么是什么东西传染了浣熊市所有市民的呢？难道是大批的僵尸吗？普通市民见到僵尸的第一反映应该是先惊讶一下，之后转身就跑！以游戏中僵尸跑动的速度来看，根本追不上一般人。更别说通过咬抓来传染病毒了。游戏中的解释是只有通过空气传染，除此之外没有更合理的解释，难不成是集体自杀吗?!

当不论那种亡者变成这种僵尸后，其力量都会倍增，而且已经失去了前世的记忆，但是还是有少数僵尸仍旧为以前的记忆片段而疑惑不已，也许当苍白和腐烂的面孔撕咬着自己亲人的血肉时，才会有人为其悲惨的命运而哭泣……

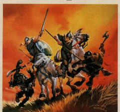
比僵尸稍微高级一点的就要属‘骷髅’了，游戏中的骷髅种类很多。而且攻击的方法也多样，一个人死后尸体被邪恶的法师或牧师直接从身体中抽出来使用，这种残酷的方法毕竟只是作用于一小部分的尸体上，因为就算如何强大的法师每天能使用的法术也是有限的，不可能一个一个的来制作骷髅，况且制作也很花时间，所以说战争有时会为这些邪恶人氏提供到大量的帮助，一场大战之后。战场上的尸体堆积如山。材料来的简单，只要老实的等待上几个月，等到尸体完全腐烂之后再行施法召唤即可，这样即可以获得大量的手下还减轻了负担的法力，何乐而不为呢？也许这也正是许多法师喜欢挑起战争的一个简单原因。

骷髅被制造出来之后，就会担任起保护法师的任务，因为这种不死生物的战斗力比起僵尸来说要强上很多。骷髅最大的特点是没有什么物理上的弱点，浑身上下都是钙化的骨头，打头和打屁股都是一样的效果，很难对其造成巨大的伤害，所以他是法师队伍中最好的炮灰。还有一个特点也很重要，骷髅是直接从尸体中提出来的，所以会继承部分前世的战斗技巧，其所使用的武器基本上也会继承，使用弓箭的仍旧使用弓箭，善于用刀剑的也还是用刀剑。但是，由于这种不死生物失去的是记忆，所以很多战斗经验也是会随之散去。

有人说记忆是存留在精神中而不是存在于大脑里的，这句话用在这里我看一点也不错，骷髅类不死生物中最强大的要属巫妖了，这种不死生物的实力十分强大，几乎拥有超过吸血鬼的法力。制造僵尸，召唤骷髅，控制低等生物样样精通，最可怕的是他还有超级强大的法力，但是他也不是无敌的，其最大的弱点是需要有一件物品来保存他的灵魂，一般来说红宝石和小盒子是这种不死者最常用的。由于灵魂寄存在里面所以他们保护得都十分小心，倘若这件物品被破坏，他们也会随之一起消失，反之则永远也不会被消灭。纵然被打散也会很快恢复成原来的样子。游戏《恶魔城：月下夜响曲》中的那个死神，原形就很有可能是一个大巫妖，他受制于德拉克拉的原因可能也是因为恶魔城主掌握着控制他灵魂的物品。这也正是每代中他都会出现的原因，因为他的魔力不是由城主直接提供而是来自于自身的法力所以行动相对自由。

能够对骷髅造成很大伤害的，除了圣水等神圣物品之外。还有就是善良牧师手中的钉头锤子，打击类武器一向对钙制的骷髅有特效，我想这应该是锤子敲打核桃的原理吧！

之后，来到我们面前的便是不死生物中最著名最著名的吸血鬼！吸血鬼在现实世界中是许多恐怖的代名词，他可以轻易夺走许多人的生命，用自己那难以理解的魔力变化成各种黑暗生物，蝙蝠、狼等等。一个吸血鬼不仅是生命的剥夺者还是一个不死的赋予者，他可以赐给一个将要死亡的生物永恒的黑暗生命，通过吸血鬼不断的剥夺与赐予，他的魔力不断的增长，大量的手下出现。被赐予不死生命的生物就要绝对的服从赐予者，并且不计代价的保护他，一个吸血鬼领主对于这种和下级的关系喜欢采用领导



制，即：征服一个强大的下属，使其完全为你服务。其实一个新吸血鬼刚刚诞生出时，并不能说明他是邪恶的，新吸血鬼还是可以保持人性，他们还可以和以前一样生活，只是不能在阳光底下而已了罢了，然而终究会有一天，吸血鬼那种渴望鲜血的本性会充分暴露出来，这种感觉如同一个正常人在荒岛上遇难，几天都没有吃过东西了。突然有一大堆的食物摆放在这个人的面前，我想他应该是很难拒绝的才对！吸血鬼也不例外，他们也会为欲望而活。思想方式会逐渐的改变。吸食周围的人群也是很快会作到的事，当新生活方式习惯以后（至少是不再对吸食鲜血有抵触情绪），他们则会逐渐的远离人群，并且变得孤僻起来，一个人享受这昏暗的生命，由于吸血鬼的容貌不会再有任何变化，所以他们需要常常更换住址，用以躲避常世。逐渐的他们会对人类中的丑恶行为感到厌恶，把所有的人都看成是食品，从这以后一个吸血鬼才逐渐的从一个有良知的“食客”变成一个彻头彻尾的恶魔！许多人都认为除非是银制武器才可以伤害到吸血鬼，其实这种理解有点错误，一般只要使用可以使其大量流血的武器也是可以的，大砍刀和机关枪等还是有作用的，一般的吸血鬼不是不会受伤其实这是因为他们十分快速的治疗能力所误导的，剑刚刚刺进去还没来得及造成伤害就已经愈合了。

一个强大的吸血鬼领主可以轻易的把吸血鬼的特性加到任何生物身上。假如说，一个吸血鬼来到一座繁华的城市并且企图控制这里，那么他所需要做的就是把城市里最棒的法师、战士或者行政要员变成吸血鬼，这个被制造出的新吸血鬼不仅有所有的吸血鬼能力和不死生物的特性，他还保留着原来学到的所有法术和其战斗能力，并且还拥有以前的记忆！虽说他拥有记忆，但是仍旧是受到古老的诅咒，致死效忠你的主人，假如你控制的是市长，那么意味着这座城市将会遭到很大的损失……之后的一切将掌握在你的手中。

顺便提一下的是恶魔城中的主角阿鲁卡多，这家伙似乎是个吸血鬼，但是按照传统来讲，吸血鬼的因子应该不可能会遗传的，漫画《JOJO》中迪奥的儿子就不是吸血鬼，为什么德拉克拉确是呢？奇妙啊……

几种主要的不死生物之后还有些很少见到的特别品种，‘亡灵守卫’就是其中之一，这是一种守卫固定场所的亡灵。

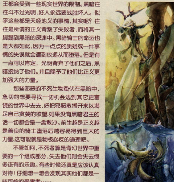
使用这种使人成为亡灵守卫法术的人一定是非常残酷的，因为人死后灵魂被封闭在一个固定的场所，受到施法者不断的奴役，施法者要求亡灵要始终守护着这一地区，只有他允许和知道秘语的人才可以通过，如果没有的话，对不起！这些亡灵在前生都是非常勇猛的战士，想闯过去就要付出相当的代价。当然，逃跑也是可以的，只要你出去到攻击范围之外他就不会再继续追击。想通过对话解决问题也是不可能的，因为他们已经不再懂得语言了！

幽魂也是很著名的一种，一般来说对自己的死抱有强烈不满的人，灵魂将不会得到安息，他们会永远徘徊于自己葬身或者埋骨之处，除非解决他的愿望否则也是很难使其罢休。对于一个幽魂来说他的善良与邪恶观念完全是以自己为中心，他们可能会主动帮助人也可能主动攻击你，每一个幽魂的目的不同，所以导致许多态度的不同，比如说一个战死在战场上的战士，他眼中的人可能全部都是敌人，每个靠近他的人都会遭到攻击，敌人被打倒后他也会随之消失。反之要是个小姑娘因为丢掉了玩具而哭泣的话只要给她找到就可以了。也就是说，一个幽魂因何而死，决定了他会将什么当作敌人。当然，任何一个企图破坏墓地或是打扰幽魂哭泣的人都会受到他的攻击。如果大家在墓碑附近遇到哭泣者还是躲远点走为好……



其实这些不死生物除去吸血鬼之外都是没有自主权的不死生物，很难有力量去取得真正的黑暗政权。倘若真有黑暗的君王的话，那也应该是属于我们伟大的黑暗骑士的！

黑骑士在游戏中经常出现，这些人的实力都是很强大的，其中最为强大的要归属于‘黑玫瑰骑士’索思爵士，这位索思爵士曾经说道：“我一开口就可以杀人，我可以对着成群的敌人丢出巨大的火球。我统御一整队骷髅战士，它们的碰触可以摧毁一切。我可以从地底升起一座冰墙来屏障服侍我的人。隐形的技巧逃不过我的法眼，普通的法术在我面前灰飞烟灭。”这可没有一点夸张的说法，只要他想去做就可以实现。不过，往往最强大的君王都会受到一些现实世界的限制。黑暗往往斗不过光明，好人永远要战胜坏人。似乎这些都是天经地义的事情，其实呢？往往是所谓的正义背叛了失败者，而将其一脚踢到黑暗的深渊中。黑暗骑士的命运也是大都如此，因为一点点的质疑或一件事情的失误就会遭到放逐从而堕落。但是有一点可以肯定，光明背弃了他们之后，黑暗接纳了他们。并且赐予了他们比正义更加强大的力量。



那些邪恶的不死生物蛰伏在黑暗中，急切的想要寻找一切机会逃到其它更富饶的世界中去去，好把邪恶散播开来以满足自己贪婪的欲望，如果没有黑暗君主的话一切都会是一盘散沙。前生越是正义越是善良的骑士堕落后越容易得到巨大的力量，这可能就是物极必反的道理吧。

不管如何，不死者算是奇幻世界中重要的一个组成部分，失去他们则会失去很多该有的乐趣。有些时候还真是应该认真对待！仔细想一想会发现其实他们都是一些可怜的受害者……

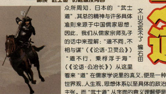
菊花之道

文:山名忘不了 编:石田

提到“武士道”这个词，相信绝大多数中国人都有一种本能的厌恶，随着日寇的入侵，无数日寇高呼“武士道精神”而无所不为的场面屡见不鲜。战后随着日本的民主改革进程，军国主义精神得到了一定程度的清算，同时侵略者在战争中大肆鼓吹的“武士道精神”也作为军国主义的亡灵为世人唾弃。国人所了解的“武士道精神”，完全是甲午战争以来侵略战争的副产品或者说是精神垃圾，而实质上所谓“武士道”的真面目到底是什么呢？下面笔者就从几个方面来略谈下自己的理解。

1.“道”可道

——略谈“武士道”的起源及内容



众所周知，日本的“武士道”，其总的精神与许多具体准则来源于中国儒家思想，因此，我们从儒家宗师孔子的话中来理解：“道不同，不相与谋”（《论语·卫灵公》）“道不行，乘桴浮于海”（《论语·公冶长》）从这里看来“道”在儒家学说里的真义，便是一种世界观，人生观，思想体系以至具体的政治主张。而“武士道”从字面的意义理解便是“武士”这一社会阶层所共同具备的世界观，人生观以及具体的行为原则。

歌舞升平的平安时代，公卿们在朝中醉心于风花雪月，而为他们所豢养，驱使同时轻视的武士阶层却逐渐蚕食贵族们的食邑。渐渐的，具备了自身经济基础同时又拥有强大武力的武士阶层自然不甘心受那些脸上等于挂着“无能者”标签的贵族们的驱使，于是向他们举起了完全无关风雅的刀枪。由平将门首难（935—940）始 至平治之乱（1159）后平氏完全控制朝廷止，武家逐渐压倒公家成为日本的实际统治阶层。此后武士阶层内部又爆发了激烈的权利再分配斗争，1192 年源赖朝建立镰仓幕府，日本真正确立了武士政权。

不可否认，在阶级社会中，统治阶级的思想意识是整个社会的主导意识，随着武家政权取代公家政权，武家文化也不可避免的取代公家文为社会的主流文化。武家文化以“文武两道”为总的原则，一方面要求武士磨练武艺，精熟韬略；另一方面加强传统道德的教育，比如说对主从，殉死，献身等道德关系的积极推崇。具体表现为对宋理学的宏扬。针对武士文化较低（相对公卿而言）的特点，武士文化特别推崇禅学，因为禅学中“不立文字”“以心传心”等宗旨为武士提供了简便易懂的悟道方式。同时武士必须有预知战斗胜败吉凶的能力，（……）因此《易》（其实主要还是占筮……）也是武士的必修之道。就这样，新儒学，禅宗，易学一起构成了维持武家文化的思想基础，这种对武士进行人品教育的武家文化，被称为“武者之习”或者“兵之道”，直到江户时期，被正式称为“武士道”。

2.“人间五十年”的故事

——初期的武士精神

人間五十年
下天のうちをくらぶれば
夢幻の如くなり
一度生を得て
滅せぬ者のあるべきか

想必喜欢日本战国文化的朋友们对这一段“能剧”都很熟悉，相传战国霸主织田信长在“桶狭间之战”前夕曾经唱过这段歌，是役织田信长以三千人马奇袭今川义元四万上洛大军本阵，并将其当场击杀，从此渐渐成为日本战国这个风起云涌的历史大舞台上的主角。这段歌也和他一起成为了永久的传奇。这段文字比较流行的中文翻译是“人生五十年，天下间，一切恍如梦幻；但凡一度生存，岂有永恒不灭者。”充分表达了武士道精神中特别推崇的那种“万法皆空”“死如梦幻”的境界。或许讲一讲这段歌的本来故事更能有助于理解其含义。

这段歌来自于“能剧”（就是当初春节晚会上的“土豆哪里去挖”……>_<）“幸若舞”中《敦盛》一章。平敦盛与熊谷直实的故事来自日本最杰出的军纪物语《平家物语》，在日本流传非常广泛。

上文说过，经过平治之乱后武士阶层中的平氏集团基本排除了公卿，控制了朝廷，平氏盛极一时，当主平清盛大权独揽，擅行废立，满朝公卿几乎皆为平氏，日本六十余国（地方行政单位），其国守（行政长官）竟有半数出于平氏，平氏倾天下之半。同时其他家族的武士并没有从政权更替中得到好处，相反还要受到平氏一族的欺压，人心渐离。这种武士阶层内部权益的极度不均衡必然引起新的权利再分配斗争。果然不久，各地豪族麇集反抗，拥源氏为首对抗平氏，历史上著名的源平合战爆发。

平氏当时早已掌握朝政三十余年，族人大多沉迷于风花雪月，其生活作派与当年腐朽奢靡的公卿毫无二致；源氏却是蛰伏多年，一旦爆发势不可挡。因此平氏虽然力量占优，却是节节败退。1185 年，著名的一之谷合战爆发，年仅十六岁（却官至从四位下春宫大夫，平家的专权腐化可见一斑）的平敦盛参战，决战前夜，年少潇洒，多才多艺的敦盛心有所感，以名笛“小枝”吹奏一曲，夜阑人静，声闻四野，两军将士纷纷醒来，倾听赞叹不已，其中也包括了故事的另一主角——源氏猛将熊谷直实。

翌日，战斗爆发，源氏名将义经以少数兵力奇袭敌后，平氏军顿时陷入混乱，无心恋战，争相登船逃命，源氏主力趁势追击，斩获无数。平家诸贵胄知盛、忠度、知章、敦盛、重衡等人或战死，或淹死，或被俘，平家大溃。此时的熊谷直实一马当先追击敌军，将次水滨，忽而看见前面有一大将装束的武士策马登船，直实大呼挑战。此人却是当时只有十六岁的平家公子敦盛，平家虽然腐化，然而终是武家出身，断无被指名挑战而不应之理，敦盛虽年幼，却是恪守武士之道，毅然回马入水，与熊谷战在一处。敦盛年幼未曾经战，怎是著名猛将熊谷的对手，不数合被击落马下，熊谷脱下他的头盔，正要拔刀枭首，忽然发现此人年少英俊，眉清目秀，又看见其腰见插有名笛，细问下才知道便是昨晚吹笛的敌将。熊谷起了怜惜之意，想到同为十六岁的自己的儿子小次郎直家在今早上受了一点轻伤自己便心疼得不得了，便要放敦盛逃生，敦盛年幼，却是胆色过人，视死如归，坚决拒绝，熊谷执意推辞，此时后面源氏追兵渐近，熊谷恐其落入他人手中受辱，便含泪将其枭首。取“小枝”而去。

熊谷虽是纵横战阵，杀人如麻的宿将，可亲手毁却如此年轻（敦盛年龄为熊谷儿辈）灿烂的生命却还是首次，顿时感慨人生无常，譬如梦幻，回顾前尘往事，竟起了隐遁之念，遂落发出家，法号莲生。

这段充满了悲剧色彩的传奇故事广为流传，成为了各类文学创作经久不衰的题材。而其中最著名的，便是“幸若舞”中的这一段歌。

《平家物语》里的这个故事有明显的斧凿痕迹，例如熊谷出家实际上是在一之谷之战后七年等等。然而这些细节问题不必深究，这类物语

的参考价值在于，它对展现了那个时代的思想和生活的事实情况。从这个故事里的主人公身上，我们可以看出当时“武士”的一些基本准则，敦盛虽然年幼，可是为人风雅晓畅，其文化修养得到了双方的敬重；明明有机会逃走可却要为了武士的荣誉翻身决战；败战后视死如归而不求苟活于世。直实勇猛刚直，忠于职守，粗解风雅，重情重义。从某种意义来说，这两人实际上是一个人，合起来便可以看作是当时武士的典范，而两人共同的悲剧结局（一死一出家）更是《平家物语》中“无常”“末世”思想的集中反映。值得注意的是，这两人作出的抉择都是非常自主，敦盛明明可以逃生却毅然转身回战，而后不求苟活坦然就死；熊谷斩杀敌将本是职守所在，可是他完成职守后却进行了深刻的反省，同时身为功臣自己做出了放弃荣华而出家的选择。这个现象与日后那些高呼“武士道”而坦然杀戮老弱妇孺的侵略者们形成了鲜明对比。足见此时的“武士道”（当然此时还没有这个词汇）确实是一种至少可以留给人思考，选择余地而且其结果（熊谷弃主出家）能为世人认可的“道”，合“道”者为世人赞扬。而不是后世那种极其死板的军国主义鸦片，严格的说，那顶多算是“则”而不是一种“道”。

2.武士之道，就是要找到死之所在

——浅谈武士道中的生死，信义及其他

“武士之道，就是要找到死之所在”这是诸多概括武士精神的话中被认为最切中肯綮的一句，当然，也是最容易被利用的一句，的确，当士道逐渐沦为统治阶层约束下层武士工具的时候，统治阶级大力宣扬儒家伦理中的等级观念，忠义思想以及禅宗中的“死如梦幻”观念，目的在于制造出无数听话的工具。然而细查此句话，却似乎有更深刻的含义。

乍看上去，这句话完全是一种对死亡的崇尚，对生命的漠视，可是其实不全如此。在批判者们完全将目光投到“死之所在”的时候，俺的着眼点却在“找”字上。

如同禅宗“死如梦幻”的观点：人间五十年，岂有长生不灭者。身为男儿，若是惜身爱命而虚度，岂如真正去作些轰轰烈烈的事情？其实这并非日本人所自创，而是借鉴自中国传统思想。司马迁在史记中就表现出了境界极高的生死观：固有一死，或重于泰山，或轻于鸿毛，其中高下分别在为何而死，因此要懂得选择。即是说：敢死不难，在生死面前作出正确的选择才是至高境界。夷齐拒食周粟而亡，身列列传第一；季布不殉项羽，忍辱逃生，终为佐汉名臣；豫让不殉范，中行，而为智伯漆身吞炭，舍命全义。都得到了充分肯定与赞扬。

这种生死观被日本人吸收过去，成了武士道精神的重要组成部分。实质上，中国人的这种生死观是极其先进的，综观世界各种文明，生死都是其思想领域的重要问题。几乎是所有宗教都必须面对这个问题，而它们几乎都采取了相当一致的手法——虚拟一个完全扯淡的死后世界来给生人以希望或者威慑，实质上是对现实问题的一种逃避。而儒家所开创的这种生死观却是完全直面死亡这个现实，同时把人们的目光引向现实，在现实中寻找生命的意义，同时为了值得付出的事情可以放弃生命。

虽说“武士道”精神中这种生死观逐渐变味，单纯的宣扬“敢死”的勇气而不让人去思考，寻找死亡的真正目的。可是还是有部分真正的武士能看清其真意。

1600年，关原战后，以数千兵马牵制德川秀忠数万大军，几乎使德川家康在关原主战场上惨败的名将真田昌幸，信繁父子被剥夺领地，放逐纪伊九度山。事实上，以杰出的智略名扬天下的真田昌幸不可能看不出倒向德川是更为有利的选择，可为了丰臣秀吉的知遇之恩，却选择了与意图夺取丰臣家天下的强大对手——德川家康对战的道路。可在此之前，他曾经为了家族的存续背离了自己的主家——武田家。当这样一个老练圆滑的政客作出了与理智相反的抉择时，俺觉得唯一的解释就是忠义，或者说作为武士他已经找到了值得自己以国士相报的主君。在被流放之后，尽管他的长子信幸身为德川重臣，可他一直没有借此向德川低头，十余年清贫惨淡的生活后去世。其子信繁继承其遗志与德川对抗直至壮烈成仁。这颇有豫让“众人国士”之论的味道。



而且，即使是为了找寻死之道而生，真正的武士也不会因此而漠视生命。

1582年，天下霸者织田信长在本能寺自刃，丰臣秀吉继承其事业，迅速统一天下，可丰臣政权根基不稳，直到1598年，秀吉在侵朝失利的阴影中毙命，丰臣政权强臣专权，主幼国危。秀吉生前的不二亲信石田三成，却是拼死维护已经摇摇欲坠的丰臣政权，他举兵与实力强劲的德川家康对抗，战败被俘后丝毫没有乞怜之意，坦然赴死。在往刑场的路上，三成口渴要水，士兵给他柿子，而他以柿子对身体不好而拒绝。士兵嘲笑将死之人还顾什么身体，而三成凛然回答：“仁者爱身，真正的武士在任何时候都应爱惜身体。”由此看来，“惜身”在武士道中实际上占有重要地位，漠视生命绝对不是勇敢；相反，真正的勇士珍爱生命，只是不会为了生命而舍弃大义而已。

3.霜满军营秋气新

——浅谈武士的修养

前文说过，武士的本职是磨练武道与加强精神修养。同时，随着武家文化确立了其在社会文化中的主导地位，其内容也越来越丰富，逐渐吸收了连歌，茶汤，汉诗等内容。前文说过，风雅博畅的武士永远为人尊重，而许多武士为了加强自身修养，不断的充实艺术，文学知识来提高自己。战国著名武将细川藤孝便是其中的杰出代表，其人不仅雄于武略，而且又是著名的茶道大家，同时精通汉诗，书法，绘画，还是和歌最高典籍《古今和歌集》秘诀的唯一传人，这正是一个修为全面的武士的杰出代表，在战国时代，这种武士绝非绝无仅有，诸如藤孝之子忠兴，蒲生氏乡，伊达政宗等人都是文武双全的武士。号称“军神”的名将上杉谦信同时也是风雅之人，他在远征能登七尾城时曾作汉诗一首：“霜满军营秋气清，数行过雁月三更。越山并得能州景，一作遮莫家乡忆远征”气势奔放，风格雄健豪迈。此诗也成为仅有两首入选《日本汉诗撷英》的战国人物汉诗之一（另一首是 足利义昭《避乱泛舟湖上》）

战国时代，由茶道的集大成者——千利休这样的一代宗师所推动，日本文化的精髓之一——茶道基本完善，。与他同时代的两位天下霸主织田信长与丰臣秀吉都非常推崇茶道，认为茶道所崇尚的“和”“寂”“清”“静”的精神符合武士之道，有助于培养出有道武士。因此一时间修习茶道成为了武家文化的重要部分。出现了无数的武士茶人甚至大名茶人。稻叶一铁（彻），战国著名武将，由于其性格极端顽固，其姓名被后世作为“顽固者”的代称。乍一想来，当是粗野不文的武夫，可其人却也是文武双全，由于其身为降将，主君织田信长对其并不是非常信任，传说一次想要借茶会之机将其暗杀，可是一铁明知其意图却坦然赴会，，并且圆满的解释了茶会中所悬挂的韩愈诗句“云横秦岭家何在 雪拥蓝关马不前”的意义，写作背景等。完美的结束了茶会，信长感于他视死如归的气概与文武双全的才

能，不仅打消了怀疑，并且加以重用。伊达政宗本来以剽悍凶残著称，可经过学习茶道，压抑了自己暴躁易怒的性格，并且能够吟出“马上少年过，世平白发多。残躯天所许，不乐复如何？”这种充满和谐，平静与宽容的诗句。由此可见一位合格的武士，绝对不是只懂杀伐斗争的武夫，而是文武俱全的人才。这种“武士”相对更偏重于“士”而不是“武”，可惜随着时代的发展，武士道仅仅片面强调了忠义与殉死，而完全忽视了对“道”的追求，明治初年，号称文武双全的陆军大将，宫廷侍卫冈泽精已然是完全不通茶道的基本规则，此时的军人，在以前所未有的力度鼓吹“武士道”的同时，已经完全脱离“道”而成为完全的“武”具了。

4 超越“武士道”的武士

——关于上杉谦信

战国乱世，为了权利这个永恒的主题，形形色色的演员上演了无数争权夺利的丑剧，而乱世中如果说有出淤泥而不染的高洁人物的话，那俺觉得非上杉谦信莫属。



上杉谦信（1530~1578）日本战国著名武将，号称战国最强者，有“军神”之名。信仰战神毗沙门天，自称是战神毗沙门天的化身，打“毗”字军旗出阵，所向无前。自身文化修养极高，精通和汉诗文，兼习四书五经与老庄学说。战国时代，无数大名进行厮杀不外乎争权夺利。而谦信则不然，他一生的理想，在于恢复和平安定的统治秩序，从而使天下得到安宁，因此虽然军谋冠绝天下，却从未为私利而战，一生数十战，全部是为了贯彻自己所坚信的大义。

谦信的逸事很多，而使得我最为感动的是关于食盐的故事。永禄十年（1567），谦信的夙敌武田信玄在与谦信的斗争毫无进展之余，开始侵攻昔日的盟友今川。而今川立刻联合北条，对武田采取了经济制裁。信玄领国甲斐是内陆山国，不产盐，食盐主要来源于今川，北条两家，断绝了食盐来源的信玄如坐针毡。谦信听说后慨叹：“百姓何辜，受此荼毒”立刻命令藏田五郎左卫门运盐往武田领地的集市贩卖。每当读史到这里时，俺总是有一种莫名的感动，古往今来，无数民贼口喊“爱民”实则将老百姓作为工具来利用，而能够真心为老百姓着想并且不惜损害自己的利益来为之造福的却是少之又少。或许这种行为在客观上是起了“收买人心”的作用，可俺更愿相信这种行为是一种人性光辉的闪现，毕竟，象鲁迅先生所说的：总是有“埋头苦干的人”，“拼命硬干的人”，“为民请命的人”，“舍身求法的人”，这些人的光辉是任何帝王将相的家谱也掩饰不住的，同时这种超越民族，国家的精神也是值得每个人尊敬纪念的。在充满着倾轧残杀的战国乱世，谦信的行为与人格对比间显得愈发可敬。

谦信这种正直的近于迂腐的性格，使他吃了不少亏，但是其高洁的人品却得到了敌手的尊敬和认可，夙敌武田信玄上洛未果，殁于1573年，临死前嘱咐其子胜赖：“……（谦信）是个决策果断的人。是可以信赖的，必要时可以向他请求援助。我和他打了一辈子仗，知道如果向他请求一定会得到帮助的”果然，谦信得知信玄死讯后举哀三日，终身未对武田家用兵。

《日本史概说》中有一段对谦信的评价：”在杀伐无常，狂争乱斗的诸国武将中间，上杉谦信以尊神佛、重人伦、尚气节、好学问的高节之士见称，令人感到不愧是混乱中的一股清新气息。”而俺觉得，谦信不仅举手投足见无不符合真正“武士”的行为规范，更难得的是心存安定天下百姓的大义并且终身贯彻，仅此一点，就使他超越了字面上的“武士道”而真正的成为了“有道之武士”。或者说，这才是真正的“武士道”

这里是谦信所留上杉家家训，从中我们可以多少了解一些这位少有的“义将”的精神境界。

心に物なき時は心広く体泰なり
心に我儘なき時は愛敬失わず
心に欲なき時は義理を行う
心に私なき時は疑うことなし
心に驕りなき時は人を教う
心に誤りなき時は人を畏れず
心に邪見なき時は人を育つる
心に貪りなき時は人に諂うことなし
心に怒りなき時は言葉和らかなり
心に堪忍ある時は事を調う
心に曇りなき時は心静かなり
心に勇みある時は悔やむことなし
心賤しからざる時は願い好まず
心に孝行ある時は忠節厚し
心に自慢なき時は人の善を知り
心に迷いなき時は人を咎め

这是笔者的中文翻译（很烂 将就看吧 >_<）：

无物则心宽体泰
无私则人敬
无欲则守礼
无我则无疑
无骄则可为师
无误则无畏
无偏见则育人
无贪则无谄
无怒则言和
有忍则明察
无云则心静
有勇则无悔
无贵贱之念则野望自消
有孝则尽忠
无妄则知人长
无惑则不见人过

后记

对一个民族来说，目光自然是要尽量放的长远些，可有些东西却是永远不该忘记的，比如侵略者口中高呼的“发扬武士道精神”是中华儿女心中永远的痛。但是如果我们真正去审视下所谓“武士道”的话，应该发现他绝不仅仅是军国主义那么简单。

很喜欢黑泽明的〈七武士〉，片中保卫村庄，与盗贼殊死搏斗的个性鲜明的武士们给俺留下了深刻的印象，他们高洁，拒绝名利；却可以为了道义和需要帮助的村民出生入死，同时可以省下米饭给老婆婆吃；他们勇猛顽强，意志坚定，中枪后仍坚持战斗，击杀盗贼首领。黑泽明的武士全数死于火枪，因为真正的武士不会为刀剑所战胜。许多年以后，俺可能不会记得〈七武士〉的情节，但是俺永远不会忘记武士们把米饭分给村民们时候开心的笑颜。因为俺觉得，那才是真正的“武士道”——武士之“道”。

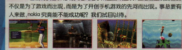


掌机新闻一览

N-GAGE 终于推出了，这是一款真正意义上的手机游戏机！这款主机&手机的推出标志着游戏信息化的到来，也意味着更多更大的市场拓展，他会带动一系列的各种效应，掌上游戏网络化、现实模拟游戏真实化等等，原来不可想象的梦可能都会变成现实。本次我们准备了一个介绍这款游戏的专题，大家可以充分了解这款 N-GAGE 的魅力。同时也来关注一下本月的最新掌机游戏近况。

GBA 的对手最终出现！究竟是否可以掀起一阵 nokia 手机的游戏狂潮？

N-GAGE 已经推出了，本次出现的主机卖点中最大的诱惑要属短距离内无线对战功能的蓝牙技术。而且利用手机网络的在线性也是特色！诺基亚在发售 N-GAGE 的同时还在发卖会上展示了通过手机下载的《古墓丽影》的全新关卡。这部手机型游戏机到底有多大的魅力呢？最起码的一点是携带方便！并且有大量的网络供应商也能提供服务，花样要多些。N-GAGE 目前的发售价格确实是高过了某些游戏主机，但是他出现的目的不仅是为了游戏而出现，而是为了开创手机游戏的先河而出现。事总要有人来做，nokia 究竟能不能成功呢？我们拭目以待。



以下就是 N-GAGE 手机上游戏画面效果，看看是否值得大家购买。

知名作品的 GBA 版本！《王国之心：回忆之链》

SQUARE ENIX 近期宣布了在 GBA 上开发的新游戏，《王国之心：回忆之链》。本作是 PS2 上已有的《王国之心》和即将出现《王国之心 2》的一个过度版本。根据现在所有的资料来看，这款作品仍旧是一款动作型 RPG，游戏中的画面水准很高，并且穿插了 CG 片段！游戏的视点采用斜 45 度角的视点方式，完全再现立体场景，动作性很强的战斗方面也加入了卡片的系统。目前，本作正在由 Jupiter corp 的小组负责开发，这个公司也就是前些时候开发过，口袋怪物系列作品的小组。预计游戏最快的发售时间会选择在 2004 年初。喜欢卡通的朋友可以期待一下子了！





口袋妖怪又添新作！《火焰红版》、《树叶绿版》

这个系列的作品总是做不完，一代接一代的，由 pokemon 公司开发的最新作品《火焰红版》、《树叶绿版》将会成为任天堂今年年底商战中的摇钱树，本作定位于 1996 年 GB 上发售的红与绿两个版本，现在制作的是重制版，游戏引用红宝石和蓝宝石的绘图引擎，系统方面则借鉴了金与银。所以，玩家可以在游戏一开始便和以前一样选择火龙等老式宠物精灵。总之，本款作品是任天堂的炒作之举。但有一点是可以肯定的，赚钱！



除了单人模式之外，本作玩家也可以通过数据线和红与蓝进行通信交换信息。或是与 NGC 版《口袋妖怪竞技场》进行连动，不知道还有没有交换信息后的进化系统呢？

合金弹头 A 火热出锅！官方情报再展！

GBA 版本的合金弹头 A 再次公布了新情报！游戏似乎采用的是街机的改版，画质得到了大幅度的提升。但遗憾的是由于游戏主机的屏幕仍旧采用 GBA 的缘故，所以在视角方面会有所缩小。

本作的登场角色人数达到 5 人，场景是由 4 各主要的场景舞台构成，并且游戏支持任天堂的 E-card 系统，有超过 100 种不同的 E-card 可供选择。更加延伸了游戏的乐趣！

横向射击！《World Reborn》再爆新料！

Neopong Software 将会发售一款新的横向射击游戏《World Reborn》再次放出了新资料。本次游戏包含 18 个不同独立关卡和非线性的隐含路径。在游戏中还可以选择 4 种不同种类的飞机和 5 名个性十足的角色。选择不同的飞机和人物都会有不同的攻击方法和不同路线，好象在玩 RPG 游戏一般。喜欢射击游戏的朋友可以稍稍期待一下子。

马里奥 & 路易 RPG 大量新图出现！

这款游戏在之前的几期中曾经介绍过，游戏是采用 RPG 的形式配合动作成分延伸，需要马里奥和路易共同配合协作前进才能进行游戏，从画面上来看游戏的制作水平十分高，并且游戏性也该是本年内最强的游戏！现在得知的发售日将是 11 月 21 日，绝对是下月必玩的超级大作！

掌机周边

本季的新产品实在不少,很多都是挺有趣的东西,花样也很多。但是花样归花样也实在花的太厉害了些,逐渐的游戏周边已经开始了转型,许多产品都已经只注重外型的华丽而不再理实用性了,什么插卡器,保护盖之类的对于主机的保护其实起不到什么太大作用的产品大量出现,虽说卖的比较便宜。但是那也是一笔开销,喜欢的玩家还是可以购买的,不过大多数配件买回来的下场都是以遗失而告终……所以说,注意节约吧!



没有数据线也可以对战!

GBA 无线通信设备最终出现了,任天堂会社社长岩田聪于 9 月 26 日的演讲中发表的 GBA 用无线通讯装置,该装置的发售时间将会和《口袋妖怪 火红 & 叶绿》一起推出,为此借以宣传新作带动游戏发售。无线通信设备的发售形式是采用与《口袋妖怪 火红 & 叶绿》捆绑发售的方法,一方面可以增加销量,一方面也可以促进以后此类游戏的研发!暂时一起的发售价格为 4800 日圆。

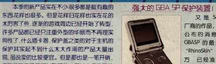
该设备是由任天堂与摩托罗拉公司共同开发的,不知道以后两家公司还有没有更加进一步的合作?

GBA 用可视电话卡!

通信机器厂商 DIGITAL ACT 会社宣布现在正在为 GBA 主机开发可视电话的专用卡带"CAMPHO ADVANCE",现在的设计是采用卡带上附属小型的 CCD 摄像头、耳机与话筒,使用方法是直接插入 GBA 内,并且需要连接电话线,可以真正的实现通过 GBA 就可以进行在线通话的愿望,该商品现在已经取得了任天堂的正式许可,所以品质应该可以保证。

预计发售时间:12 月
售价:13000 日圆

强大的 GBA SP 保护装置!



又是 Saunders 厂商的作品,根据新公布的消息来看,GBASP 的最新配件"RhinoSkin"基本上方　已经准备推出了,本款保护装置是为了方便出门者携带而特别设计的,产品整身由铝做成,可以紧紧的包裹住 GBA SP 的机身,能够保护 GBA SP 抵受冲击。并且设计的造型也完全符合 GBA SP 的特色。GBA SP 主机上的"L","R"与声音调节键,开关键等露在外面的按键都被"RhinoSkin"凸出。方便使用,最强的是可以和主机随意折叠,并且可以锁住机身!实在是 GBASP 爱护者最佳的选择。

制造厂商:Saunders
预计发售时间:很快
售价:14.95 美圆

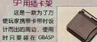
GBA SP 专用携带充电器!



一款方便的 GBASP 充电器又出现了,这款名叫"充电男孩 SP"(Chargeboy SP)的产品预定将在 10~11 月之间发售,价格 2500 日元。折合人民币大约 170 元左右。如果使用这个 GBA SP 高效充电器的话会大大减少充电的时间,只要有 50 分钟就可以让你 GBASP 再次转动起来。充电器内部使用的是 3 节 4 号干电池,完全可以保证一定的电量使用!

预计发售时间:2003 年 10 月末~11 月中旬予定
制造厂商:KEYS FACTORY
售价:2500 日圆

SP 用插卡架



这是一款为了方便玩家携带卡带时设计而出的周边,使用时只要装在 GBASP 上的专用卡盒即可在两边放 2 盘 GBA 游戏。根据现在来看实用价值不大,但是颜色还是很好看的,有灰色、蓝色、黑色 3 种。

售价:500 日圆
发售时间:2003 年 9 月 5 日

SP 接口保护盖

几乎和上一个产品一样,都没什么实用性,这个 SP 接口保护盖主要是用来保护 GBASP 外部扩张接口的盖子,产品使用后不影响 AC 电源和通信线的连接。有些鸡肋的感觉,除非是把 GBASP 当成至宝,否则完全没什么用,如果是防水的话还可以考虑一下……颜色方面仍旧是灰色、蓝色、黑色 3 种。

售价:380 日圆
发售时间:2003 年 9 月 5 日

恐怖大王外设!同时插三个 GBA 卡的 GBA SP 周边怪物!

又是一个鸡肋的产品,本品可以让一台 GBASP 同时插入三盘游戏卡带,虽说是可以插入三盘但是游戏仍旧只能一个一个的玩!所以说没用!都插在一起的话还是比较沉的,本品可以使用转换开关简单的转换游戏,很可惜的是本品是专门为 GBASP 所设计,所以 GBA 的玩家完全用不到!不过也没什么好用的!

售价:1480 日圆
发售时间:12 月

GBA 专用太阳能充电器终于推出了!

前些时候说到的太阳能充电器终于推出了,本产品是由日本专门研发各式太阳能充电产品的太阳工房制作,本产品的用途十分广泛,可以通过一块太阳能板来汲取能源来为电器产品充电,手机、PDA、CD 随身听等可以使用,GBA 当然也不例外。虽说使用太阳能充电会很节约能源,但是必须在太阳光充足的环境下才可以使用,另外充电的时间也需要很长,10 个小时才能为 GBA 补充完毕。其实这东西是个虚有其表的产品,谁也不可能一天到晚都生活在野外吧。况且售价也不便宜居然达到 8100 日圆!可以说完全没什么用!所以只是在此介绍一下以免大家在以后购买时被他眩倒……



N-GAGE 全面分析

期盼很久了的 N-GAGE 终于全球同时发售了，虽然 NOKIA 已经传出消息不会在大陆地区发售不过我国香港地区还是有首发仪式举行的。错过 5510、放弃 3300，我们大家一心一意的期待 N-GAGE 的发售！可是这个消息却如同晴天霹雳一样震撼我的心灵，555~~~ 是选择水货还是退而求其次，一切取决于你！---NO~NO~NO

不过，这一切还是打不到我们坚毅的游戏人，这里买不到我就托别人从香港带一个！经过交涉，上下打点……终于！说动了朋友！他答应帮我带回一台来。不过，代价也是很大的。万水千山带来的东西果然不是便宜的，足足花费了我 180000 多的大毛！（3000 多圆……）。为了制作本期的内容只好牺牲一下 N-GAGE 的主机了，把他打开叫大家看个够……

好东西总是要大家分享才够味道 ~~~

我们首先来回顾一下这几天的情报，来看看 N-GAGE 近几天的销售情况如何？

首先是芬兰，这个手机大厂商 NOKAI 在 10 月 6 日与全世界发售 N-GAGE 以后表示 N-GAGE 现在的销售情况良好，和预想中的一样，很多零售店都销售一空，并用消费者方面获得了“非常正面”的评价。NOKAI 现在的主席兼 CEO Jorma Ollila 先生表示：“N-Gage 发售首日很多零售店就销售一空，我们接到了很多来自发行商和零售商的追加定单。”由此可以见其销售势头的畅快！这也证明了 N-GAGE 在欧洲的发卖还是很成功的！

虽然这台部机子首发的情况非常的成功，但是 NOKAI 并没有公布第一周的手机销量，至少官方的销量一直没有说，根据英国一次针对游戏店铺的统计显示，N-GAGE 在英国地区的游戏店铺只卖出了 500 台和日本的许多地区一样！这点数字比起同为掌机皇者的 GBA 来说显然是微不足道的，想当年 GBA 首发时的数字为 15000 台！500 台的数字只能用“惨淡”两个字来说明比较贴切。不过，毕竟 NOKAI 是以手机起家 N-GAGE 虽然是一部拥有游戏功能的手机，但是发售的渠道可能还是以手机的店铺为主，所以游戏迷也会一时的含糊一下……

如果只有主机自然是乏味了一些，N-GAGE 在发售的同时也跟上了网络游戏的服务“N-Gage Arena”，该服务器是自 N-Gage 发售之日开始正式启动。这样 N-Gage 不仅可以通过内置的蓝牙实现短距离内无线对战，还可以通过网络实现真正的网络游戏对战，除此之外还包括了金手指密码、游戏攻略、网络排名、双人即时游戏等服务。不管你是在世界的任何地方，只要有网络便可以和世界上所有服务器内的玩家进行游戏交流，真是划时代的产品啊！

还有，前些时候他收购的“世嘉网络应用程序包”（Sega Network Application Package，SNAP），也投入到使用中去。这个技术就是以前世嘉用来运行网络的东东，《NFL 2K3》、《梦幻之星在线》等都是其运行品，这项目技术的使用大大的方便了网络建设和网络游戏的开发与应用。N-GAGE 真是好福气啊 ~~

日本方面的情况也不是很好可能是因为日本人习惯的原因吧，总是很欣赏本国的产品。对于外国的产品一直是以一个抵触的情绪在看待，所以销量也不是很好，再加上本身又是个游戏大国，GBA 等掌机游戏又冲击市场，所以想卖的好确实是需要一定时间的。

另外，英国、德国、法国也有大规模的首卖活动场面热烈！北美地区的首卖则在纽约、洛杉矶、芝加哥三地同时展开攻势，看来 NOKAI 果然是北美市场的霸主，在北美卖时玩家大都排队等着购买主机。在澳洲则选在悉尼进行首卖活动，许多西方国家都放烟火以庆祝“N-Gage”上市。可见其产品在欧洲人心中的地位。

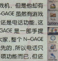
看来看去还是关心一下我们自己的情况吧！香港方面的首发仪式热烈非常，不仅有美相伴还有大牌明星的登场共庆，许多人都是我们所熟悉的！想知道更多情况的请翻开我们编辑部给您带来的 N-GAGE “超绚手机 & 游戏机登场!”全面报！我们将全面分析 N-GAGE 的一切“内容”。喜欢玩掌机的朋友千万不要错过！

N-GAGE!发售!超绚手机 & 游戏机登场!

10 月 7 日,这是叫一个不少游戏迷与潮流一族激动的一天,因为这天正是 NOKIA 的新世代手提型游戏机 N-GAGE 面视之日。为了显示其惊人的影响力,NOKIA 当天在香港的铜罗湾的时代广场举行了一个盛大的首发会!并且一连 6 天设置试玩地带给有兴趣的人士试玩。



香港作为一个流行文化交汇的汇集地,首当其冲的成为各种产品发卖的毕经之地,为了见证新时代手提游戏机 N-GAGE 的面世,实现流动网络多人对战新时代,NOKIA 特别举办了 N-NAGE 在香港的启动仪式,在铜罗湾的时代广场与本地的游戏爱好者进行了游戏体验方面的交流。这也代表着 N-GAGE 正式与全球同时发售,仪式的启动人是由香港著名综艺节目主持人林晓峰主持。在启动前首先由 N-GAGE 流动电话亚太地区娱乐及其媒体业务部总监 LORENI SHUSTER 做演讲,由他讲出 N-GAGE 在市场的潜力,再由 NOKIA 流动电话与澳门地区总经理林国诚先生介绍 N-GAGE 的多项功能!最后,N-GAGE 的启动议事开始,由上面两位再加上 SEGA SNOICN 首席游戏设计师会田朋彦共同执礼,把代表 N-GAGE 的大型 N-GAGE 模型放在启动器上,并且放入了代表游戏的产品,宣告着 N-GAGE 的正式投放市场!

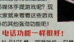


名人效应的威力!

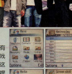
紧接着 N-GAGE 启动仪式后,是一连串 N-GAGE 游戏的介绍,介绍的方式相当特别,除了台上有游戏进行演示外,每款游戏都有一名真人来扮演游戏中的角色来进行宣传活动。当然,这些还不是最主要的,全场最热烈的时候还是四位著名明星的到场,冯德伦、余文乐、李龙诒、古天乐这四人使尽全力为 N-GAGE 宣传引来无数人的围观。仪式的最后,各位明星汇集一堂合影为启动仪式的成功画上了一个圆满的句号!

虽然 N-GAGE 的启动仪式已经圆满结束了,但是一连六天的试玩活动也从当日开始了,由 10 月 7 日到 10 月 12 日,大家可以到铜罗湾的时代广场体验一下这款主机的魅力。



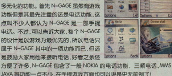


这款 N-GAGE 作为一款手提游戏机,当然不是只可以打游戏那么简单,在通讯功能上与多媒体设备上自然也不会差的,不然怎么能称得上是最新一代多媒体手提游戏呢?现在大家就来看看这些游戏以外的其他强劲功能吧!



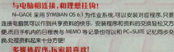
电话功能一样很好!

N-GAGE 是一部游戏机,但是他却有多元化的功能。首先 N-GAGE 虽然有游戏功能但是其最先注重的还是电话功能,这点叫不少人都认为 N-GAGE 是一部手提电话。不过,可以告诉大家,整个 N-GAGE 的设计是以游戏为最优先的,所以电话只属于 N-GAGE 其中的一项功能而已,但还是鼓励大家用他来接听电话,好看之余还方便了许多,N-GAGE 包含了一般 NOKIA 的电话功能,三频电话、MMS、JAVA 等功能一点不少,在手提游戏方面也可以说是史无前例了!



与电脑相连接,和理想挂钩!

N-GAGE 采用 SYMBIAN OS 6.1 为作业系统,可以安装对应程序,只要连接电脑就可以作到共享资料的快乐,安装程序和资料的交换轻松又方便,而且手机内的日程表与 MEMO 等记录也可以和 PC-SUITE 记忆同步交换,处理资料起来十分方便!



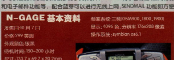
多媒体程序,玩家最喜欢!



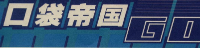
至于多媒体方面,N-GAGE 可以听歌曲及其欣赏短片,功能可以媲美 PDA。在音乐方面,可以播放 MP3 和 AAC 格式的歌曲长达 8 个小时,歌曲储存于 MMC 中,一张 64MB MMC 可以储存大约一个小时的歌曲。除此之外 N-GAGE 内置 REALONE PLAYER,可以播放短片,而且有 FM 收音机功能,玩家可以在视听方面获得很多的享受。另外,N-GAGE 有录音功能、上网功能和电子邮件功能等,配合蓝芽可以进行无线上网,SENDMAIL 功能即方便

N-GAGE 基本资料

发售日:10 月 7 日
价格:299 美圆
外观颜色:银黑
待机时间:150–200 小时
尺寸:133.7 x 69.7 x 20.2mm
重量:137 克
通话时间:2 小时
游戏时间:3–6 小时
收听音乐时间:8 小时
收听 FM 时间:20 小时
频率系统:三频(GSM900、1800、1900)
显示:4096 色,分辨率 176x208 像素
操作系统:symbian os6.1







又快捷。当然，计算器、日程表、MEMO 等功能都是不会少的，N-GAGE 绝对是一部多元化的多媒体手机！

从机子的机能上来看这款万众期待的产品的确抓住了年轻消费群体的关注焦点。身兼游戏与时尚的路子，今次我们来为各位玩家揭开 N-GAGE 的这层神秘面纱。N-Gage 是一款非常出色的娱乐产品，的确很值得我们期待。



首先，我们来看外形。这款 N-GAGE 游戏手机似乎有点像很早以前的 NOKIA3300，不过 N-Gage 的按键可比 3300 要多多了，这也预示着 N-Gage 的功能要更上一层楼。从图上看似乎操作起来要复杂的多？不知道你能不能接受？N-Gage 的按键设计采用了全新的排布，有着很浓烈的游戏机味道，毕竟作为一款游戏机手机，这点是主要的。键盘上的多方向操作键显得格外抢眼，冷眼一看以为是台 GBA，在多方向操作键的下部分别设置了音乐键、收音机键和功能表键大大的方便了用户直接提取功能菜单的方便程度，再之下的则是取消键和左右选择键。唯一美中不足的是键盘的排列过于紧张似乎有些不太好控制，不过，没有办法！游戏还是一样要玩的。



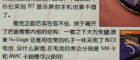
之后我们来寻找游戏功能的决定键位，也就是平常所使用的 A、B 键！找了半天发现右边的键盘区 5 键和 7 键似乎就是游戏的主控制键，并没有独立出来！这可是个不大利于游戏的一个弊病，当游戏进行到激烈时我可不想被紧张的情绪支配而乱点键盘……除此之外还算顺手。



这次 N-Gage 的拨号和结束键被放置在了手机的上半部分，所以使用起来感觉怪怪的，经常有些手忙脚乱！难道是我用习惯直版手机的缘故吗？早先，很多人都说这样的设计很好，方便通话，但是这不太符合中国人的习惯，似乎有些麻烦……N-Gage 的听筒和话筒都被设置在了机身的侧面，用户需要使用电话功能时，就需要将 N-GAGE 横过来，大拇指点上面小手指点下面，太不舒服了。但是如果改成游戏的按键就不一样了。

主机的 USB 连接插孔、喇叭和耳机连接插孔都被放置在了顶端，这样做确实方便了需要长时间使用的玩家，要知道长时间的手持可对机子没什么好处的！

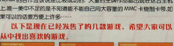
N-Gage 主机的分辨率高达 176×208 像素的 4096 色是 TFT 显示屏，虽然这些赶不上某些手机，但是对于这个表现来说已经是足够了，实际显示效果上似乎超过了同类产品，这可能是考虑到游戏效果的需要而特别制作的吧，不过以这个价位买到 TFT 显示屏的主机也算不错了。



看完正面后实在忍不住，终于揭开了后盖看看内部的结构，一看之下大为失望，原来 N-Gage 还是和往常的机子一样采用了 BLC2 电池，没什么新意，在电池的旁边分别是 SIM 卡和 MMC 卡插槽可以使用！

根据已经了解的资料来看 N-Gage 的游戏都是用 MMC 卡录制的，也就是说成本不会太高，这一形式大大的降低了成本，也有效的拓宽了市场，现在像 EA 这种公司都纷纷向 N-GAGE 抛出了媚眼，强强联合也正是他们应该走的道路，SEGA 和 NOKIA 的合作应该说是比较成功的，大量的王牌作品都出现在这台主机上，唯一美中不足的是不知道能不能自己用大容量的 MMC 卡烧制卡带，如果可以的话要方便上许多……

以下是现在已经发售了的几款游戏，希望大家可以从中找出喜欢的游戏。





NOKIA 已经宣布他们的目标是在 2004 年卖出 "400 百万台 N-GAGE"。这个豪言壮语听起来对于刚刚于 10 月 7 日发布的 N-GAGE 来说似乎是困难了点。但他们所说的话语是很有道理的，从 10 月 7 日在美国发售的 N-GAGE 销售势头相当不错，相信可以保持长期热卖的趋势。但是日本方面却不太乐观，第一周的情况只零售了 500 台，情况使人担忧！

NOKIA 在 N-GAGE 主机的推广费用大概在 1.5 亿澳圆左右，如此花费的推广活动收到的成效可想而知，况且 EA 等游戏大场对 N-GAGE 也是鼎力相助，想来 N-GAGE 的消费市场应该是主要围绕西方过家才对。

前天，我还到中复等手机专营店转了一圈寻找，结果非常快的就找到了这款游戏机子，同样一些游戏专营店中也有出现，售价大约统一在 3000 左右。属于不是工薪阶层可以很快接受的那类，希望拥有他的玩家们恐怕还要等待上一阵子了……





这个月是本年度最后的一个月份，我们很快就要度过 2003 年了。在这最后的一个月中我们为大家倾全力奉献出现实下最畅销游戏的秘技与金手指。希望大家能够在这最后的月份中更加的快乐幸福！我在此地先祝福大家新年快乐！（鞠躬 ~~）

侍道 2

必须码
EC8782E0 14458DCC

所持金 9999 文
4C0EAE7A 145608 9C

气力最大
1C0EAE80 144AE7B1

刀的硬度为 5 始终固定
1CB3CB74 2845E7A2
1CB3CB78 B0C5E7C5

体力最大值 2000
4C0EAE88 1456E8F5

体力现在值 2000
4C0EAE82 1456E8F5

体力最大值维持
1C898788 BAD3E765

最高侍度 100%
1C0EAF90 D60EE7A

累计得点 99999 点
1C0EAF80 1455692C

总斩杀数最大
1C0EAF84 1DBC9E0C

必杀总数最大
1C0EAF88 1DBC9E0C

全部场所到达
1C0EAF94 1355E6A6
1C0EAF98 1355E6A6
1C0EAF9C 1355E6A6
1C0EAFA0 1355E6A6

所有称号
1CBDD5F8 3854E788
1CBDD500 B694E7A5

所有装饰品
1CBDBD08 3855E7A6
1CBDBD0C B495E7A5

所有取得刀
1CBDC838 2873E7A6
1CBDC840 B413E7A5

仓库收藏刀数目为 100
3C0E003C 1456E7B1

所有道具 99 个
1C82268C 3855E7A6
1C822690 B49514B2
1C822694 3855E788
1C822698 B49514A5
1C82269C 3854E7A6

侍道 2 火热秘技！

如果输入金手指麻烦的话可以使用这些秘技来调剂一下心情。

HP 完全恢复： 暂停画面中按住 L1+R1 输入↓↑→←↓↑□。

气力完全恢复：暂停画面中按住 L2+R2 输入→←→←↓↓□。

增加 500 文钱： 暂停画面中按住 L1+L2 输入←←↑↓↓↑□。

商店中道具的种类:在天际全图的画面中输入 L1,R1,L1,R1,L2,R2,△。

天外魔境 II 卍丸（日）

必须码
EC8782E0 1445634C

战斗后最大资金
1CB5E960 0456E7B5

战斗后等级提升最大
1CB5E9EC 0456E79C
1CB5E82C 2054EA12
1CB5E830 2893C70C

不遇敌
0CD3A526 1456B10B
1C82FCD0 0813E7A3
0CD3A526 1456AC0B
1C82FCD0 0456E73A

操作：
(1P)SELECT+L1 敌人不出现
(1P)SELECT+L2 解除

天外活剧写真馆全开
3CC6D9DD 1456E70C
4CC6D9DA 1456B00C
1CC6D9E0 61DFB00C
1CC6D9E4 61DFB00C

战斗中攻击力 9999
1CBFBC74 0456E7B5
1CBFBCB8 284A089C

战斗中防御力 9999
1CBFBF5C 0456E7B8
1CBFBFAC 284A089C

战斗中素早 9999
1CBFBE50 0456E7B6
1CBFBE98 284A089C

一定出现必杀一击
1CB258AC 1456E7A5

一定出现连续攻击
1CB24E54 1456E7A5

战斗中一定可以逃走
1CB2EF24 1456E7A5

真三国无双 3 猛将传

得到所有 蜀国 将军

美版： 在主菜单输入以下键－L1, □, △, R2, L1, L2, L2, R1, □, L1。

日版 － L1, □, △, R2, L1, L2, L2, R1。

得到所有 魏国 将军

美版： 在主菜单输入以下键－L2, L1, □, △, L1, L2, R1, R2, L1, L2。

日版： 在主菜单输入以下键－□, △, L1, L2, R1, R2, L1, L2。

得到所有 吴国 将军

美版： 在主菜单输入以下键－△, △, L1, □, R1, R2, L1, L2, L2, L2。

日版 －△, L1, □, R1, R2, L1, L2, L2。

得到所有 将军

美版： 在主菜单输入以下键－R2, R2, R2, L1, △, L2, L2, L2, R1, □。

日版 －□, R1, △, L1, △, R2, □, L2。

等级选择

美版： 在主菜单输入以下键－R1, R2, L2, L1, □, L1, L2, R2, R1, △。

日版 －R1, R2, L2, L1, □, R2, △, L1。

隐藏结局

美版： 到 "Opening Edit" 选项，亮点停在 "Replay" 选项上，然后按住 L1 + L2 + R1 + R2 再按 X。

日版 －到 "Opening Edit" 选项，亮点停在 "Replay" 选项上，然后按住 L1 + R1 再按 ○。

开放编辑选项

美版： 在主菜单输入以下键－R1, □, R1, △, R1, L1, □, L1, △, L1。

日版 － R1, □, L1, □, R2, △, L2, △。

得到所有 Movies

美版： 在主菜单输入以下键－△, L1, △, R1, △, □, L2, □, R2, □。

日版 －L1, △, R1, △, L2, □, R2, □。

得到 BGM Test

美版： 在主菜单输入以下键－L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2, □, △。

日版 －□, △, △, □, L1, R1, R2, L2。

横行霸道 邪恶城市

女子跟著你
○, ×, L1, L1, R2, ×, × ,○, △。

变成路人的样子
→,→,←,↑, L1, L2,←,↑,↓,→。

减低两颗警星
R1, R1,○, R2,↑,↓,↑,↓,↑,↓ 。

基本武器
R2, R2, R1, R2, L1, R2,←,↓,→,↑,←,↓,→,↑ 。
(拳套、棒球棍、燃烧弹、手枪、散弹枪、MP5、AK47、火焰放射器、狙击枪)

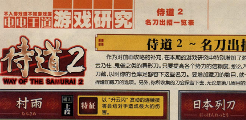
进阶武器
R1, R2, L1, R2,←,↓,→,↑,←,↓,↓,← 。
(武士刀、手榴弹、左轮手枪、新式散弹枪、乌兹枪、M16、火箭筒、红外线狙击枪)

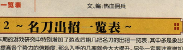
疯狂武器
R1, R2, L1, R2,←,↓,→,↑,←,↓,↓,↓ 。

防弹衣
R1, R2, L1, ,←,↓,→,↑,←,↓,→,↑ 。

血全满
R1, R2, L1,○,←,↓,→,↑,←,↓,→,↑ 。

文、编：热血佣兵





侍道 2 ～名刀出招一览表～

作为对前面攻略的补充，在本期的游戏研究中特别增加了游戏后期几把名刀的出招一览表，其中多是象出云乃柱，鬼雀之类的异形刀。只要提高各个势力的信赖度，那么入手的几率就会大大提升。另外一定要注意增加刀藏，以时你的仓库足够容下这些名刀。要增加藏刀的数目，就一定要去夜间的鹿野町，找到大工の妻，与其对话选择增加藏刀的选项。另外，你所收集的刀会保留下去，无论是第几周目的游戏都可以使用。但最大藏刀数只有 100 本。

村雨（むらさめ）

構え：上段

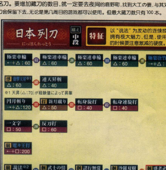
特征：以"升云闪"发动的连续技将会给对手造成很大的伤害。

浮 昇雲閃 △：120	雲裂き △：70	浮 龍生 →+△：110	浮 龍飛 →+△：110	龍殺 →+△：70
	竜巻斬り □：110			
	崩 朧月 ←→+□：300			
清流 →+△：60	浮 濁流登り △：130	瀧打ち △：100		
旋風斬り ←+□：110	竜巻斬り □：40	大旋風 □：40		
右月 □：90	左月 □：100	浮 濁流登り △：130		
巻藁断ち →+□：100	崩 破山·朧砂 ←→+□：300			
崩 破山 ←→+□：300	妖乃刃 △タメ：460			
崩 鬼牯華 R1+△：50	飛仙斬 J △or□：80	打 砂けむり R1+□：1	打 いかづち J R1+□：10	

日本列刀（にっぽんれっとう）

構え：中段

特征：以"说法"为发动的连续技拥有极大魅力，但是，使用的时候要注意激减的硬度。



極楽車輪 ←+△：60	極楽連車輪 △：60	極楽連車輪 △：60	極楽連車輪 △：60	極楽唐竹割 →+△：50
浮 衝撃天昇※1 △：60	連天昇斬 △：40			

※1 天昇（△：70）が経験値によって昇華

円月斬り →+△：120	打 新月蹴り △：50	転身旋打 □：40	転身連旋打 □：40
一文字 □：50	反刀打 □：60		
崩 電々王打 ←+□：200			

崩 説法※2 ←+R1+△：10	崩 武士の情 R1+△：140	崩 諸行無常 R1+△：140	崩 沙羅双樹 R1+△：140	崩 盛者必衰 R1+△：140

※2 崩によって修得

崩 夜叉落とし R1+△：50	飛天鬼殺し J △or□：80	打 側腿 R1+□：1	打 飛天脚 J R1+□：10

出雲乃柱（いずものはしら）

構え：下段

特征：此刀的特点就在于，纵斩横斩都有始动连续技，而且刀的攻击范围也十分的广。

二号玉 △：50	すだれ玉 △：80	鉄砲玉 △：90	連発玉 △：50	ナイアガラ △：80
蛇突 →+△：60	蛇連突 △：50	連突蛇覇 △：40	蛇連突 △：50	連突蛇覇 △：40
崩 天羅蛇刀 ←→+△：300				
側弾斬 ←+□：50	応弾斬 ←+□：50	側弾連斬 ←+□：50	応弾連斬 ←+□：50	
回斬刀 □：50	回斬連刀 □：50	回斬連刀 □：50	回斬連刀 □：50	崩 回斬征連刀 □：150
割腹薙ぎ →+□：30	割腹薙ぎ □タメ：30	割腹薙ぎ □タメ：30		
崩 地網蛇刀 ←→+□：300				
崩 大蛇狩り R1+△：50	空天斬 J △or□：100	打 昇腿 R1+□：1	打 飛昇腿 J R1+□：10	

鬼雀（おにすずめ）

構え：下段

特征：以"二号弹"始动的连技应该常用，其他方面就靠气势吧……



二号玉 △：50	すだれ玉 △：80	鉄砲玉 △：90	崩 炸裂弾 ←→+□：180
蛇突 →+△：60	蛇連突 △：50	連突蛇覇 △：40	
崩 天羅蛇刀 ←→+△：300			
回斬刀 ←+□：50	回斬連刀 ←+□：50		
側弾斬 □：50	応弾斬 □：50	側弾連斬 □：50	応弾連斬 □：50
打 流影転身 →+□：10	打 流影転身 →+□：10	打 流影転身 →+□：10	
崩 地網蛇刀 ←→+□：300			
無手勝流※1 →+R1+△：160	崩 大蛇狩り R1+△：50	空天斬 J △or□：100	

※1 経によって修得

打 昇腿 R1+□：1	打 飛昇腿 J R1+□：10



经：代表需要一定经验值取得。
杀：代表用衍生此招的上一招术杀死敌人。
派：代表用衍生技 N 次后习得。
捌：代表捌技成功习得。
崩：代表崩坏防御成功习得。
空：代表令对手浮空之后以连续技追打习得。
濒：代表濒死状态使用衍生技习得。

神風（かみかぜ） 構え 片手

特征　此刀拥有多段 HIT 的特征，而且“天罗地网”还有浮空效果。

孔雀二刀流（くじゃくにとうりゅう） 構え 二刀

特征　“风鸣”，“宵鹰”可令对手浮空，“二天流空，翼，阳”极富威力。

イプスカリバ（えくすかりばー） 構え 脇

特征　以“天城越”令对手浮空，“拔切之事”与“后敌之事”可作为追打。

阿吽（あうん） 構え 上段

特征　“闪风突”开始的 5 连技十分强力，为了确实击中先用“风”打破对手防御。

兼貞（かねさだ） 構え 脇

特征　刀的硬度十分脆弱，一定要多注意少出无谓的动作。

这一次给出的几把名刀都是游戏中相当难以取得的，但是相对的它们的实用性也是强得离谱。为了更好的保护好这几把名刀，最好不要随处乱用。（尤其是小朋友［－］）

文、编:热血佣兵

所谓命运



自十一世纪以来颇具强势的法王与教会的权威到了十三世纪法王英诺森三世的时候达到了顶点,同时逐渐露出了衰败之相,由法王提倡的为了恢复基督教圣地耶路撒冷的大圣战,即十字军的远征覆盖了整个十三世纪,第四次远征是十三世纪开始,第七回是一二七零年,以教义为名以利益为实的远征最终又因为利益的驱使而终止,花费大量人力物力的封建领主占不到任何便宜且大失血本,这与当初那位教皇的许诺相去甚远。正因为这样法王也失去了大众的信赖。(顺便说一下,个人对十字军的远征十分厌恶,印象最深的了《艾凡赫》中艾凡赫的形容:光荣的十字军战士的圣枪上高挑着刚被他们强奸过的少女的头颅……从此知道了那些披着人皮的畜生叫作“圣骑士”;他们要夺回的圣地的守护天使是他们所说的代表神之慈悲的正义大天使米迦勒,同时也是我的守护天使……如果说真有这么个家伙存在的话,我真不知道他听了这件事会是个什么反应!)



而利昂·贝尔蒙多与玛蒂亚斯便是这样一支圣十字军中的两人。然而他们却即不是为了黄金和土地而来的上层,也不是为了光复家业而舍弃骑士尊严的穷光蛋。他们只是非常普通的真正的骑士,在命运的趋势下来到了这片异国的土地,背着神的教义重复着杀戮……

归国之后的两人,本应受到英雄般的欢迎,但事实却正好相反……没能从国外赚取钱财的统治阶级,开始把敛财的目光转向了自己身边的中下级贵族,而玛蒂亚斯因为祖传有一种秘术而被选中。结果他的领地被没收,亲爱的妻子被人所杀。这一切的一切致使他产生了一个想法,那就是——像欺骗了他的所谓“神”报复!然而到此为止,我都不觉得他做错了什么……这一切都只不过是命运强加给他的,他甚至连拒绝的余地都没有……如果换作是我,我恐怕也只会跟他做同样的选择。但是在这之后他却做了一件我认为十分不应该的事情。

可能是惧怕孤独,玛蒂亚斯为了找到同伴选择了他的好友利昂·贝尔蒙多,这其实本来也没有什么错误,我甚至在考虑同样被神所欺骗的利昂也许很容易就会与玛蒂亚斯站在一条战线上,但是玛蒂亚斯却十分愚蠢的使用了一个非常不高明的办法——设计了一个圈套,使利昂与自己一样失去了心爱之人。而在最后又告诉利昂这一切都是自己的阴谋……

经过这一变故,利昂则很自然的把憎恨的对象从欺骗他的“神”而转移到了玛蒂亚斯身上,换做是谁会跟杀害自己爱人的家伙连手哪?

就这样,在命运的牵引下,原本是好朋友的两人却走上了相互对立的两条道路,从今之后贝尔蒙多家族便与夜之一族势不两立。然而这就是命运啊……而事实上,不论是利昂还是玛蒂亚斯,其实他们都是无辜的,我想这也就是本作的副标题为“无辜者的叹息”的缘故吧……的确,他们都没有做错什么……错的只不过是作弄他们的命运……

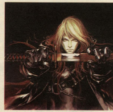
(至于玛蒂亚斯,我总觉得他就是后来的德拉考拉,因为我们可以在片头介绍中看到,他那被人杀害的爱人的面容,不就正是阿鲁卡德的母亲——利莎吗?而德拉考拉的遭遇和玛蒂亚斯又几乎是一模一样……)





之后的几百年里贝尔蒙多一族作为吸血鬼猎人,德拉考拉作为吸血鬼。两个家族开始了长达7~800年的宿命之争,然而对于贝尔蒙多的后人们来说,这一切也都只是出于命运……

但是到了这里,我们却一定又要想起那个迷倒众生的命运之子——阿鲁卡德。原本一个善良天真的少年,却要永远的告别人类的生活,独自一人孤独的生活在黑暗之中,忍受着孤独。其实死并不可怕,人们对死的恐惧不过是来自孤独……而阿鲁卡德却连死的资格都没有,只能一个人面对着重复的孤独……在PS版《月下夜响曲》的结尾中,他与玛利亚的一段对话更是触人心弦,面对着深爱着的他的玛利亚,他只能留下一句:“我只能生活在黑暗之中”然后默默的转身离开,与风一起……



然而,所有人的这些经历完全都不是他们自愿的,他们只不过是在被命运牵引着,持续着走在自己都不知道通往何处的路……

现实生活中的我们又何尝不是哪?我们自己将会走到哪里,我们自己也不会知道,我们知道的只是一直走下去,在这条路上……

汗……扯了半天命运,好象还没有谈论游戏本身。这次的游戏发卖之后褒贬不一,有人绝赞,有人骂。而就我个人觉得,这款游戏还是相当不错的,打斗起来的时候虽然爽快不足,但却华丽有余。唯一称得上比较大的缺点便是游戏过于短且简单,得到的很多道具甚至都还没有使用就已经通关了,实在让人觉得有偷工减料的嫌疑……

文、编:愚者

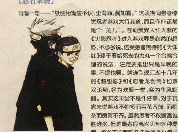
归去来 隔世梦 现世情



【一样经典两样怀念】

唱一句——“十年生死两茫茫,不思量,自难忘。”所谓经典,十年磨一剑者有;流芳百世者有;欺世盗名者也有。所谓怀念,刻骨铭心者有;不离不弃者有;道听途说者也有。话说十几年前,《天外魔境 2》借着当时PC-E 的强大机能而名噪一时,其声名并不亚于同时代的《最终幻想》。那时年幼的愚者曾经有幸一睹过她的风采,说句实话也是受到了相当震撼的,虽然现在看来那也只不过是简单的动画。但是也许是从那时起愚者开始对游戏有了憧憬,游戏从那一刻起照亮了我追梦的漫漫长路。时过境迁,随着年龄的增长,我也逐渐见识了越来越多更精彩的 CG 动画,那时的记忆已成为怀念,那时的憧憬已成为留恋,我知道两个时代的产物毕竟不可同日而语,但却不知道相见真的不如怀念……如今《幻想 7》仍然持续着她的幻想,推出的《FF7》DVD 只是为了炫耀她曾经的辉煌。而《魔境 2》却处在一个尴尬的境地,她的推出不过为了给《魔境 3》作一颗投石问路的小石子。纵使说她们在其所在的年代都曾如日中天,纵使说她们都被无数的 fans 牢记于心,纵使是说一样的经典,却也要道两样的怀念……

【忍者来袭】



再唱一句——“纵使相逢应不识,尘满面,鬓如霜。”这段期间愚者惊觉忍者游戏大行其道,而且作作还都是个“角儿”。在动漫界大红大紫的《火影忍者》进入游戏界是必然的趋势,不必多说。倍受愚者期待的《天诛红》终于要给死去的力丸一个合情合理的说法,注定要推出只是早晚的事,不提也罢。就连引退江湖十几年的《超级忍》和《忍者龙剑传》也双双杀到,名为欢聚一堂,实为争风吃醋。其实这未尝不是件好事,对于玩家来说游戏不怕多而百花齐放,而怕杂而良莠不齐。虽然愚者不敢断言谁胜谁劣,但是愚者很高兴见到这种局面。想当年这两款名作曾伴多少痴心少年度过无数青春岁月,如今旧貌换新颜,我们何必再问“廉颇老矣,尚能饭否?”

【勇者不如归(龟)】

还唱一句——“相顾无言,唯有泪千行。”说到忍者,我似乎还落了几位,那就是大名鼎鼎的忍者神龟了(笑),游戏叫做《激龟忍者传》吧。这几位也是活跃在最早的 FC 上的人物了,提起他们的名字愚者现在也是琅琅上口。他们是早期美式英雄的代表人物,游戏似乎也只能被定义为ACT,而同样被国内的我们这一代人所津津乐道的就只有《变形金刚》了。说起《变形金刚》,我不记得曾经有过什么游戏,也不知道如果有游戏该定义成什么类型。总是有人第一个“吃螃蟹”的,纵然有人一举成名,但更多的是为后人的成功作下铺垫。玩具商 TAKARA 是个勇者,他做了整个日本游戏业都没敢干的事,甚至是行家的 BANDAI 也没敢接的“烫手山芋”。通过销量对比我们不难发现,KONAMI 收买的美国厂商轻车熟路的制作了《新忍者神龟》(暂称)这款百万级大作,而 TAKARA 却被骂得体无完肤。说来可笑,擎天柱使用“升龙拳”、“龙虎乱舞”等必杀技真的有些滑稽,但是愚者不想笑,因为那是对勇者的侮辱!愚者想看看到底《变形金刚》能不能带给我们新的感动,我将拭目以待,现在能作的只是默默祈祷——归来吧,

【忍勇者,真强者!】

叫板——“料得年年断肠处,无处话凄凉”!人世间冥冥中自有轮回,游戏也是一样,今日的经典可能会成为明日人们谈笑间的笑柄,人们害怕这样,这里包括你、我、制作者以及所有投入过感情的人,我们都希望为怀念永远系上耀眼的光环,这是不言而喻的人之常情。但是时光弄人,没有人可以永记史册,同样也没有游戏是永恒的经典,十年磨剑正是为了在人们心中刻下更深的印记。说到底,游戏中到底谁是忍者?谁是勇者?谁又该勇?谁又该忍呢?愚者不提倡好勇斗忍(狠),盲目的回归带给老玩家心灵的创伤不是言语可以抹平的。愚者又害怕忍耐终将堆积成怨恨,而怨恨可以毫不犹豫的击碎那深藏心底的珍贵回忆。愚者最想说得其实是忍耐就是为了爆发,该出手时就要出手,当现实与回忆重合的时候,当经典不再被人怀念的时候,就是辉煌归来的时候了……

去年今日此屏中,
经典怀念相映红。
经典不知何处去,
怀念依旧笑春风。



以上为愚者有感而发,愚者不怨沧海桑田,不怨人言可畏,不怨功利害人,维寄思愁,只为博君一笑耳。最后愚者还想说几句关于“人言可畏”的题外话,玩游戏分为无心和有心,大部分无心人玩游戏无心、无脑,自然无情,也就不会出现什么经典,更不会有所怀念。但是这并不可怕,其实真正可怕的是一些对某些游戏看似及其热衷的“伪 fans”,他们尽力去给游戏戴上高高的帽子,有的没的能说的不能说的,一股脑的施加给受害者,道听途说的人又像僵尸咬人般流传更广,像这样一知半解如牛饮般暴殄天物后还要拼命流毒他人,可笑、可恨、可悲。一个经典的成功是有目共睹的,十个人可能会有十份不同的感动,也就是说有了缺憾才有必要改进更新,并不需要任何人刻意去吹捧去诋毁,君不知无瑕无玉,欲盖弥彰!

漫游画廊

主持人：葵双叶

本次画廊向所有读者展现的作品都是非常出色的，而绘画的手法有彩色铅笔、水彩、素描，不论是哪种手法都可以看出制作者的用心程度。但是由于向我们杂志社投来的画稿样式大小差异很大，所以有些制作的非常好的画稿由于规格问题不能在杂志上刊登，真是一件非常遗憾的事情，下面我们就大致规定一下。投来画稿最好使用 A4 或 A5 纸大小纸张，请不要使用作业横格纸或复印件。对于自己原创作品最好能有相应介绍和自制标题。谢谢广大热爱绘画的朋友支持。



上海市◆DARLL

◀的确是一张非常的可爱《牧场物语》。快乐的坐在一群绵羊中，不知谁能得到她的可爱芳心呢？

广西柳州◆李志鹏

◀这幅同样是很优秀的作品，我的女神同样是我很喜欢的作品。本幅绘制的很吸引人。

青岛◆文玉

◀又是以一幅「ZOE 2」为题材绘制的作品，不过看上去非常眼熟，仔细观察才发现是官方公布的壁纸之一。绘制的很出色啊。

唐山市◆白志强

◀使用水彩绘制而成的《梦幻之星》作品，配色很好，唯一感觉遗憾的就是人体的几个细微部分比例不是很好。

哈尔滨◆郑乐

◀这是一幅很好的绘画作品，比例匀称，画面配色适当，效果也是恰到好处，希望该位作者能时常寄来好作品。

北京市◆张伟

▲从画稿中可以看出绘画整体很精美，但是由于是复印件，所以效果不佳。

大庆市◆李明

◀以著名动画「EVA」为绘画主题的作品。人物刻画很生动，是值得表扬的作品。

福建◆邹彬

▶樱大战中可爱的形象之一『李红兰』。绘画基础非常好，可以抓住人物的特点进行描绘。

芦台镇◆闫玉林

▶善良的娜可露露好象遇到什么快乐的事情，她最好的朋友怎么没有出现呢？很好的作品啊。

本溪市◆孙上昌

◀很生动的一张作品，对于人物的表情和整体配色都很仔细。希望再继续努力，制作出更好的作品。

◀居住在月亮上的小天使（小恶魔）在向我们展开微笑，难道这不吸引人吗？

COSPLAY

◀仲夏夜之梦中的女主角，装扮的的确是十分可爱呢。

▶这位小姐也是装扮FF-X2的女主角尤娜，相比上一期的那位小姑娘是不是也很强呢？

◀超可爱的女孩，真是很少见到这样的女孩，各位男士有没有动心啊。

▶这是一位忧郁的少女，高达战舰中也是充满很多令人意想不到的难题吧。

恶搞地带

原始的游戏白痴

OK！

右边！再右边

HA~

嗒嗒嗒嗒嗒嗒……

原始的游戏白痴

EVERBLUE 2

哗哗~

妈妈，小玉（tama）在啊！

？

译注：小玉是2002年日本全国一直火爆的出现于日本各地水中的一只海豹，其名字获得2002年流行语大奖。

原始的游戏白痴

咔嚓~ 咔嚓~

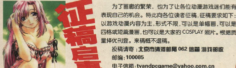
难吃啊，老爸！

而且这个发型算什么鬼样啊你！

为了明天 应该打！应该打！

不明白这算什么意思呀，老爸！

还有为什么哭啊，老妈！



征稿启事

为了画廊的繁荣，也为了让各位动漫游戏迷们能有表现自己的机会。特此向各位读者征稿，征稿要求如下：以游戏动漫内容为主，形式不限，可以是单幅画，可以是四格或短篇漫画，也可以是大家的COSPLAY照片。根据质量择优刊登。来稿概不退稿。

投稿请寄：北京市清河邮局062信箱 游戏部收

邮编：100085

电子信箱：tvandpcgame@yahoo.com.cn





九十九: 本月要向大家说明的重要事项有三:**其一**,鉴于玩家使用的手机逐渐趋向于高端,单纯的自编曲目不但效果欠佳,且费时费力。因此自下期开始,九十九将在每期放出若干首和弦铃声供大家下载。**其二**,一直以来,九十九选择的铃声曲目均与游戏有关,有读者来信建议可以不拘一格,适当刊登其他内容的曲目。合理,采纳!本期选用椎名林檎的《连彩》,以飨广大读者与小苗君。**其三**,关注手机新品,带领大家第一时间掌握前沿资讯。

换壳拍照玩游戏,至 IN 功能一应俱全
——索尼爱立信(SonyEricsson)Z600



Z600 在造型方面的唯一不足是有些过厚。

两个月以来,应该说有两部手机最受人们关注,一部是诺基亚大作宣传的游戏手机 N-Gage(敬请关注本期口袋帝国);另一部就是索尼爱立信的 Z600。当从中档机(价格 2000—3000 元左右)功能上来讲,Z600 可谓无敌。不但拥有 65536 色 TFD 显示屏与 32 和弦铃声,更是集更换外壳、拍照、玩游戏等至 IN 功能于一身。如果非要挑什么毛病的话,就是机身的体积较大,稍嫌笨重。

Z600 是索爱推出的第一款支持 GSM/GPRS 的折合式手机。Z600 内建 10 万像素数码相机,而且非常体贴的提供了多款滤镜,使用户可以轻松的编辑图片。其中包括:反白、雾化、浮雕、波纹、亮度以及对比等等。



加装手柄便成为手掌游戏机!

说了这么多,其实 Z600 最让我们游戏玩家心动的,其实是它独特的游戏供功能。Z600 打破了传统的手机游戏操作方式,可以通过加载一只名为 EGB-10 的手柄,摇身变为一部手掌游戏机,其概念绝对一流。

除了 Z600 之外,索尼爱立信还将同时推出另一部折合式手机 Z200,但功能方面就不及 Z600 丰富。不支持 Java、蓝芽、多媒体短信和数码相机,屏幕显示也只有 4096 色,可以说是 Z600 的简化版。不过造型方面倒是非常的可人,应该会受到年轻人的青睐。





可以更换多款眩目的彩色外壳。



Z200 外形夸张可人,相信可以成为年轻人的新宠。



连彩

椎名林檎

SonyEricsson

+dp+#D+eppp+dppp+appppp+gp+E+#dp+#dp
+#dpppB+d+dpppp+cpbpp+Eap+Ebp+Eap+EbppappB+#d+#F+A++cp+B+B+a+#D+d

Nokia

1**88091#928099096099095099904092 91#801#091#099096**91*8109996#**0960902*95**8092*96**8092*95**8092*96**80995090691#*83956#809696581#918

Motorola

C+1 R2 C+#2 D+1 R4 R2 A+1 R4 R2 G+1 R6 R1 R4 F+1 R2 D+2 C+#1 R1 R4 C+#1 R2 C+#1 R4 R2 A2 C+1 C+1 R6 A#1 R2 A1 R2 R1 R4 D+2 G1 R2 D+2 A1 R2 D+2 G1 R2 D+2 A1 R4 G1 R2 R1 R4 A2 C+#1 E+2 G+2 A+#1 R2 A+2 A+2 G+1 C+#2 C+1

Panasonic

1(5)**0(1)*1(6)*2(5)**0(1)>0(1)*6(5)**0(1)>0(1)*5(5)**0(1)#>0(1)**4(5)**0(1)*2(5)*1(6)**0(1)**1(6)**0(1)*1(6)**0(1)>0(1)*6(1)*1(5)**1(5)**0(1)#6(2)**0(1)*6(1)**0(1)>*0(1)**2(5)*5(1)**0(1)*2(5)*6(1)**0(1)*2(5)*5(1)**0(1)*2(5)*6(1)**0(1)5(1)**0(1)>*0(1)**6(1)*1(6)**3(3)*5(5)*6(6)**0(1)*6(5)*>6(5)*5(5)**1(6)*>1(5)**

Philips

2(v5),0,4(v5)#,2(ˉ1),0,0,0,2,0,0,0,2(v1),0,0,0,0,9,2(v2),0,4(v4),2(v1)#,9,2(v5)#,0,2(v5)#;0,0,0,4(v7),2(ˉ2),2,0,0,0,0,2(v6),0,2(v7),0,9,4(v4),2(v4),0,4(v4),2(v3),0,4(v4),2(v4),0,4(v4),2(v3),0,0,2(v8),0,9,4(v7),2(ˉ2),4(ˉ2),4(ˉ2),2(ˉ2),0,4,4,2(v1),4(v4),2

UNUSUAL IMAGINATION SCENERY

奇幻风景——统一战线

文、编：石田

12月了，我们很快就要迎接电影《魔戒 3 王者归来》的到来了。这部奇幻作品的原本是国际上非常著名的奇幻作家托尔金先生完成的。为了能让我们有更加精彩的情节，电影采用了原作中大部分的场景。电影制作素质之精良更是使人震惊！不过，主要还是有个好的故事，否则再好的技术也演绎不出这么精彩的电影，为了更加深入的了解魔戒，我们本次将主要介绍托尔金先生的简历及其资料。

魔戒系列作者：托尔金（J.R.R.Tolkien）

托尔金

J.R.R.Tolkien

托尔金先生是一位著名的英国文学家，他出生于 1892 年1月 3 日，成人后在牛津大学学习。专攻盎格鲁撒克逊的历史和语言，1915 年毕业！之后由于学业突出 1925 年回转牛津担任教授职务，时年 33 岁，在当时来说称的上是牛津大学有史以来最年轻的教授了。正是因为大量的研究历史才使其发现，英伦三岛上的创世神话传说十分缺乏。此后他开始致力于一系列神话故事的创作……

托尔金先生的作品中最令大家熟悉的就是《魔戒前传：冒险归来》（The Hobbit or There and Back Again）和《魔戒》（The Lord of the Rings）这两套小说。也正是这两套一举奠定了近代所有奇幻小说的基础，为无数后辈视为鼻祖。根据现在的调查显示，现在美国全年销售的一亿本小说中几乎有四分之一的作品都是在刻意模仿他的方式，可见其意义深远。

其作品的影响力至今已经波及到了各个领域，小说、游戏、漫画、动画甚至是食品都渗透着魔戒的风格！

现时下国内的网络游戏大行其道，殊不知这些游戏中都有魔戒的影子，《龙族》、《传奇》、《奇迹》等等都可以看出。当然，不单单是网络游戏受到影响，各种日本的游戏厂商制作的 RPG 也没有逃出去。每一款作品都有托尔金先生开创的奇幻文学的影子。许多现在国际上知名的大师都非常推崇托宗师的作品，《哈利波特》的作者 J.K 罗兰、动画大师宫崎俊、著名小说家田中芳树都是宗师的拥护者！

托尔金先生于 1973 年 9 月 2 日在牛津大学逝世，他为奇幻事业所作出的伟大贡献是不可磨灭的，其作品在全世界现在的累计销量已经达到一亿本的数量。许多著名文学的奖项也归入其麾下。绝对是堪称二十世纪的伟大作品，其中著名的网络书商 AMAZON 评选其为 2000 年以来最重要的书籍之一。之后留下的电影也是经典中的经典，哪怕只得到原作中的一成也足够傲视影坛的了。

让我们为这位伟大的文学家致敬吧！

名品推荐：

绝对恶搞的书籍，BT 者必看！

啥利波特 2：火鸡的秘密

作者：麦克·格伯

翻译者：朱学横

出版日期：2003 年 10 月出版

恶搞的天才麦克·格伯大爷又有新作品出世，前一阵子刚刚写完《啥利波特》的他又继续操刀赶制出了该系列的第二作，《啥利波特 II：火鸡的秘密》。此举不能不说他有些骗钱的嫌疑，上一本的推出已经造成了出版社的巨大损失（不知道是那方面的？据说本书的销量非常可观……难道国外人人恶搞？），不知道本作还会发生什么荒唐的事情。

书的内容讲述的是啥利波特终于和廖丽结婚了，他们一起生了两个孩子，一个是讨厌魔法的儿子，一个是根本不会控制自己法力的女儿。此时正常的世界已经和法术的世界合并在了一起，由于两种不同生活习惯的碰撞，致使两方都创立了对付对方的部队。当啥利波特和廖丽再次回到学校参加同学聚会时发生了一系列的闹剧……

热衷度	★★★★
关键词汇	哈利波特、"啥"利波特？、恶搞。

爱好者的首选

松下的新 CD 机——指环王特版

松下的产品就是比较喜欢换花样，一台 CD 机都要折腾上半天，随着这两年来指环系列热度的不断飚升其系列产品也跟随着跑了出来，这个 CD 机就是证明。我们来看图片上的显示，黑色的机身格外的耀眼，再加上一圈的金色装饰的花纹还真有点指环的感觉。不过，这台机器可不能和小说中的指环具有一样的功效，最多只能让你感受一下音乐的魅力罢了。这款 SL-CT800 除去以上的特色之外还是很有品质保证的，毕竟人家是花费了很长时间设计出的！唯一不足之处恐怕就要是价格了………

热衷度	★★★
关键词汇	很贵、很很贵、很很很贵。

魏丝的作品！是魏丝的作品！

死亡之门 2：精灵之星

作者：玛各利特魏丝 & 崔西西克曼

翻译者：许文达

出版日期：2003 年 9 月出版

哈哈哈！终于等到了，这本书是龙枪作者的又一部奇幻小说！这本书将让你和费资本一起进入火之界域并且一起大闹精灵都市！

书中的故事讲述的是火之界域普莱恩的故事，情节的展开是从一个精灵家族开始的。（有点像黑暗精灵哦）

精灵家族的长男派桑在外负责执行贸易的任务，他的父亲因为丧妻的痛苦而失去了理智，妄图找来人类的牧师来带领他飞上星空去寻找爱妻。并且指派派桑寻找牧师，结果派桑接受了父亲的任务外出寻找人类牧师，但是却找来了疯疯癫癫的费资本，于是他和自己的宠物开始大闹精灵城市，并且预言了精灵族的末日………喜欢看龙枪的朋友千万不要错过这部小说！

热衷度	★★
关键词汇	新思路、名作家、新作品。

文：Soliquid-Snake 编：九十九

GBASP USB 接口充电器 DIY

日版 GBA SP 在国内相对比较多。它的充电问题也一直困扰着各位 Game Boys。就充电问题而言，日美版 SP 在 220V 使用区域，还没有老型号方便。不少玩家只能在 JS 的花言巧语下，无奈地花三五十元购买电源转换装置，其实就是一个连整流电路都没有的铁疙瘩……说小巧，其实也不轻，如果外出几天需要携带，放在口袋里满世界跑也不太舒服了……而且，由于设计时受到体积、重量等因素的限制，即使是的品牌的 SP 220-110 变压器，也存在着电压偏低的诟病。据小蛇实测，某品牌（实在不方便将名字列出……— —b）的 110 伏输出端在接驳了 SP 充电器进行充电的时候，其实际电压只有 106V，SP 充电器 0 负载输出只有 4.9V，而充电器的额定输出为 5.2V。

SMILE 一款对应 GBA SP 的特殊的 USB 充电器——GBC-USB1SP 让人眼前一亮。（在电电 VOL 136 口袋帝国中有相关介绍）这条线缆一头连接 PC 的标准 USB 接口，一头连接 GBA SP 的电源端口。只要将这个 USB 口插在 PC 上，就可以给 GBA SP 充电了。因为 PC 的 USB 标准接口提供 5.0V 稳定的直流电压，与 GBA SP 额定的 5.2V 充电电压只相差 0.2V，误差仅有 3.8%左右，参比前文所述的数据，PC 的电源比起转换出来的市电稳定许多，这样的充电电源，比转换后的充电器更理想。另外如果各位家中没有 PC，甚至可以用 PS2 的 USB 接口！！是的，PS2 的 USB 接口电源定义和 PC 一样，都是在红线针提供 +5V 直流电压。早在 SMAIL 发售他那款 780 日圆的产品之前，市场上就有不少利用 USB 接口供电的小玩意，风扇啊，小灯之类的，而 USB 接口的 +5V 电压给 SP 充电，真的可以说是天作之合！

其实，这个设备完全可以自己 DIY！！而且其原理十分简单，所谓的 DIY 也只是一次改换接线定义的小制作而已。所需要的材料只有以下两样：

1.普通 USB 延长线一根。因为这次的 DIY 只是将 USB 线当电源线用，因此不需要买有金属屏蔽层的 USB 线，在电脑配件处淘一根最便宜的 USB 延长线就可以了，这样的线材十分便宜，1.5 米长的不会超过 6 元钱，3 米的也不过 10 元。

2.GBA SP 适配的耳机转换接头一个。这个东西是利用它的标准插口插进 GBA SP 里，其中的接线定义是需要改变的。如果怕麻烦或者手头有多的 GBA SP 充电器，不妨咯嚓个插头下来，这样的话可以省去许多工作。不过既然是 DIY，就追求以最低成本，最简材料达到最优效果的乐趣。组装的耳机转换线在 10 元以内，经过改造可以成为一个 GBA SP 标准的电源插头。（千万表买原装……那个东东拆开就坏了，更表提改造了）

现在 DIY 就正式开始了！



一．对耳机转换插头改造。

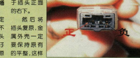
因为耳机接线的定义和电源针位完全不同，因此需要拆开插头改换针脚定义。如果仔细观察 SP 充电器电源插头的朋友一定会发现，其实充电器插头里只有 2 个针脚。当充电器插头上有那个半圆形的突起朝下的时候，左下位置针脚为电源 +5，右下位置针脚为 0 电压（接地）改造后的“电源插头”和耳机插头的比较如下图。

我们只需要将耳机转换线 GBA SP 端插头上的塑胶套蜕下，并用小刀伸进插头金属外壳的接缝处，将金属外壳小心地掰开，注意不要让它过分变形，否则后期复原工作比较困难，只要能将塑料内芯拔出就可以了。

小心地拔出塑料内芯里的全部针脚，如果不慎拉脱了线和针脚也没关系，留在塑料内芯里的针脚可以用镊子夹出或用针挑出，然后重新夹在线上。一共 5 根针脚，我们只保留其中黑色和红色两根。（之所以保留这两根，是为了和 USB 标准线材里的颜色对应，这样在连接的时候不容易搞错针脚定义。）剪掉耳机线里另一根蓝色的线，如下图。

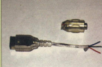
将塑料的插头内芯有半圆突起的一面朝下，接口朝外的情况下，将黑色针脚插在左下针孔里，红色针脚插在右下针孔里，如下图。（千万不能搞错啊！不然插上充电，你的宝贝 SP 和电池的性命偶担保不起— —///）

对自己的方向感不是十分有把握的朋友一定要反复检查哦！为了保险起见……再放张正面的图解，在下面这张图解中所表示的样子，插头上突起的半圆朝下，插头正对自己的时候，红色线的针脚应该位于插头正面的左下，黑色线的针脚应该位于插头正面的右下。

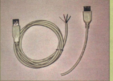


然后将插头复原，金属外壳一定要保持原有的平整，这样

插入 GBA SP 的时候才能比较顺利。接下来靠近耳机标准插口的一端将线剪断，理出其中三色的电线，依然只保留黑色和红色，剪去蓝色的多余部分。这样耳机部分的改造就基本完成了。

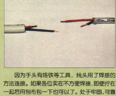


剩下 USB 线的改造比较简单，将 USB 线的母插口端的插头剪掉，可以看到里面有红、黑、白、绿四中颜色的线，其中黑色是 0V 电位，红色是 +5V，白色和绿色是信号回路。如果线材用料比较考究，可能会有金属屏蔽层，但这对此次改造无影响。



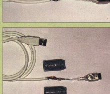
我们只需要保留黑色、红色两根线，将白色和绿色线剪掉就可以了。然后将 USB 线的黑色和改造过的耳机里的黑色线将连；USB 线的红色线与改造过的耳机插头里的红色线相连。这里介绍个接线时的技巧：因为是比较细小的接头，单根线不允许有大的包布接头，而且对绝缘有比较严格的要求，所以建议采取交叉接线点的方法接线。具体的做法是，在 USB 线上，留的红色线头比黑色线头长，而在改造过的耳机插头上，保留黑色线头比红色线头长，这样对接后，就可以叉开金属的接缝，使红、黑线的铜芯在没有包布的情况下也不会相碰造成短路，如下图。

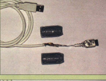


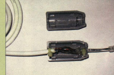


因为手头有烙铁等工具，线头用了焊接的方法连接。如果各位实在不方便焊接，即使拧在一起后用包布包一下也可以了。处于牢固、可靠等因素，有必要将接头保护起来。万能的包布当然可以胜任，也可以在接头的地方打些硅胶类的东西防止拉断，实在没那些材料，就干脆在接头处打个塑用线扎起来算了——b。

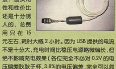
另外如果大家想做的漂亮考究些，在这里推荐这么个好东东：不知道各位有没有损坏的组装手柄，反正小蛇家一个盒子里是有 N 多个朋友扔来叫我帮忙修的手柄。通常都是 3 个坏的合成 2 个好的，这样一来多余的电线、按钮一大堆（——///）有些手柄在插头处有个屏蔽环，并用塑料壳裹起来，而那个塑料壳就是十分理想的接头保护材料。取下手柄塑料壳和固定的塑料环，如法炮制地套到偶们的 "USB 充电器" 接头上。



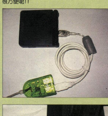




合上盖子……DIY 的 USB 充电器就完成了！！恩，看起来还蛮不错的:)



虽然说起来只是两根线缆的对接，但实用性和性价比还是十分诱人的，总费用只在 15 元左右，耗时大概 2 小时。因为 USB 提供的电流不是十分大，充电时间比稳压电源略微偏长，但绝不影响充电效果（各位完全不必对 0.2V 的电压偏差耿耿于怀，3.8% 的电压偏差，完全可以忽略～何况以前用 4 节 1.2V 的充电电池以 4.8V 供给额定 6V 的 GBA 都完全没有问题的，所以对此请尽管放心！），而且最大的好处是……可以走到哪里充到哪里……哪里有网吧、哪里有 PC、哪里有 PS2，哪里就可以给 GBA SP 充电，实在是很方便呢！！





没有做不到的，只有想不到，其实电玩的快乐，远远不止游戏本身这么多，乐趣，一直都在身边，只要稍稍留心发掘，或许就可以给自己许多个意外的惊喜！希望各位朋友和小蛇一样在游戏中成长，在游戏中快乐 :D

文、编：愚者



WE7中级体验报告2 英超球队解析

阿森纳

队伍能力		团队精神	A
攻击能力	S	速度	S
防守能力	B	综合技术	A

注目人物：亨利（14）、博格坎普（10）、永贝里（8）、皮雷斯（7）、维埃拉（4）、坎贝尔（23）、维尔托德（11*）、卡努（25*）

转出球员：杰弗斯（9）、范布隆霍斯特（16）、斯特潘诺夫（26）、卢兹尼（22）、希曼（1）、瓦尔姆斯（20）

转入球员：莱曼（多特蒙德）

以攻带守的的阿森纳完全继承了英式打法的精髓，其实这支号称“兵工厂”的球队就靠法国火枪手们打一个“快”字，要想快的起来，还要对默认阵型做个调整。用维尔托德换下吉尔博托希尔瓦（19），然后和皮雷斯换，用维尔托德冲击左边路，皮雷斯再和维埃拉换，用一夫当关万夫莫敌的维埃拉打后腰基本上就可以放心了，而且皮雷斯可以打中场任何位置，作为核心能更轻松的调动全局。法国队员间的短传跑位是非常合理的，即使渗透时不加攻击意识也是会如涨潮般令人赏心悦目，但是千万少用长传，看看超级前锋亨利的头球指数吧。

曼联

队伍能力		团队精神	A
攻击能力	A	速度	A
防守能力	A	综合技术	A

注目人物：范尼（10）、斯科尔斯（18）、贝克汉姆（7）、吉格斯（11）、贝隆（4）、索尔斯克亚（20*）

转出球员：贝克汉姆（7）、贝隆（4）、斯特瓦特（17）、查德维克（15）、约尔济齐（32）、布兰科（5）、梅（14）

转入球员：杰姆巴（喀麦隆）、克莱博森（巴西）、小罗纳尔多（里斯本竞技）、霍华德（美国）

这支球队最大的特点就是两翼齐飞，左翼的吉格斯号称“突破王”，出色的加速度（95）及其过人精度和速度（96、92）足以甩开任何对手的防守，中路的范尼和他有79的连携，不管是传中还是撞墙都是有效的杀招。右路的贝克汉姆拥有令世人羡慕的“黄金右脚”（传中精度99……），还有和斯科尔斯高达89的连携，几乎是右路贝克汉姆不管在哪起球（L1+圈）都能准确的找到斯科尔斯的点，斯科尔斯不但有93的敏捷性还有“飞出”的特殊能力，那么抢点还是做给范尼都将是致命一击。

埃弗顿

队伍能力		团队精神	B
攻击能力	B	速度	B
防守能力	B	综合技术	C

注目人物：鲁尼（18）、李铁（12）、拉津斯基（8*）

转出球员：彭布利奇（11）、麦克里奥德（29）、罗德里格（23）、皮尔京顿（33）

转入球员：马丁（利兹）、基尔巴尼（爱尔兰）、杰弗斯（阿森纳）

怎么使都不好使的球队，小将鲁尼还不足以独立支撑大局，替补7号和8号能力是很出众的，可以缓解鲁尼的压力。我想使这支球队的朋友都是冲着李铁去的吧……

纽卡斯尔

队伍能力		团队精神	B
攻击能力	B	速度	B
防守能力	B	综合技术	B

注目人物：希勒（9）、索拉诺（4）、岱亚（8）、贝拉米（10）、法比萨斯（34*）、罗勃特（32*）

转出球员：卡尔德维尔（30）、凯尔（25）、卡雷瑟（29）

转入球员：鲍耶（西汉姆）

应该是老将希勒在独撑大局，所以当然要想方设法把球给到希勒的头上或脚下。中场有贝拉米、岱尔、罗勃特的支援火力就算强劲了，注意用罗勃特换下左路一无是处的45号……

富勒姆

队伍能力		团队精神	B
攻击能力	C	速度	C
防守能力	C	综合技术	C

注目人物：沃姆（27）、萨哈（20*）

转出球员：科林斯（10）、古德巴克（19）、沃姆（27）、马雷特（7）、奥瓦都（25）、芬南（2）、孔沃（38）、泰勒（12）、赫雷拉（21）

转入球员：彭布利奇（埃弗顿）、博尼赛尔（格拉斯格流浪者）

沃姆和萨哈的左边路攻击是该球队还能称得上亮点的地方，一无是处的球队再怎么调整也不顺手，适合独孤求败还有点自虐的高手使用、研究……

利兹联队

队伍能力		团队精神	B
攻击能力	A	速度	A
防守能力	B	综合技术	B

注目人物：史密斯（17）、维杜卡（9）、科维尔（10）

转出球员：布拉沃（11）、马丁（1）、米尔斯（18）、科维尔（10）、辛格（32）、波恩斯（25）、谢利夫（35）

转入球员：萨皮、萨科、奥莱姆贝（马赛）、卡马拉（朗斯）、多米（巴黎圣日尔曼）罗克·儒尼奥尔（AC米兰）、莫里斯（切尔西）

守门员1号马丁的能力被罗宾逊完全掩盖了，很可惜。前锋维杜卡、史密斯、科维尔的单兵作战能力是非常强的，只是连携低了些。适合喜欢单骑闯关的朋友使用，还有就是不知为什么维杜卡和史密斯的抢点我认为出奇的好使。



阿斯顿维拉

队伍能力		团队精神	B
攻击能力	B	速　度	B
防守能力	C	综合技术	B

注目人物：阿尔巴克（14）、瓦赛尔（10）、哈吉（20）、安赫尔（8*）

转出球员：古德约翰森（33）、莱昂哈德森（28）、泰乐（7）、赖特（3）、斯汤顿（11）

转入球员：索伦森（丹麦）

“小辫”哈吉中场指挥者的地位队里还没有人能动摇，在中后场得球尽量交给他，阿尔巴克最好用哥伦比亚人安赫尔替他。因为整体连携较低，最好把哈吉的位置前移，留下他和两个前锋打反击，其他人都退回己方半场。其实球队中场人员也是这么配置的，不信你可以看看其他中场的位置，两个后腰一个边后卫。

托特纳姆热刺

队伍能力		团队精神	C
攻击能力	B	速　度	C
防守能力	C	综合技术	C

注目人物：谢林汉姆（10）、罗比·基恩（22）、理查德斯（36）

转出球员：萨利文（1）、伊维尔森（16）、埃瑟灵顿（28）、弗雷安德（4）、谢林汉姆（10）、特维尔（31）

转入球员：达尔马（国际米兰）、波斯迪加（波尔图）、卡努特（西汉姆）

如现实中一样不看好的球队，靠着两名前锋（整体难使就显得两名前锋很突出）打天下的队伍。鸡肋中的鸡肋，有多少玩家会去使呢？

曼城

队伍能力		团队精神	B
攻击能力	A	速　度	B
防守能力	C	综合技术	B

注目人物：赖特·菲利普斯（29）、福勒（33）、福（23*）、高特（10*）、阿内尔卡（39*）、舒梅切尔（1*）、孙继海（17*）

转出球员：霍洛克（6）、贝纳比亚（8）、高特（10）、哈兰德（15）、豪伊（24）、延森（3）、舒梅切尔（1）、纳什（20）、福（23）

注入球员：麦克玛纳曼（皇马）、塔纳特（拜仁慕尼黑）、博斯维尔特（菲耶诺德）、星克莱尔（西汉姆）、西比尔斯基（朗斯）、希曼（阿森纳）、雷纳（美国）

又是一支主力阵容一塌糊涂的队伍，好球员都坐冷板凳呢……首先要换上阿内尔卡和福勒打双前锋，福勒在左边禁区外一点较好。后腰用福来打比较稳固些。由于是三后卫，能力又都不是很强，还是要用“门神”舒梅切尔来弥补后卫线的不足。“不露锋芒的强队”，推荐给不认为自己使用强队才能赢别人的朋友。

西汉姆联队

队伍能力		团队精神	B
攻击能力	A	速　度	B
防守能力	C	综合技术	B

注目人物：卡努特（14）、迪福（9）、乔·科尔（26）、星克莱尔（8）、詹姆斯（1）、鲍耶（5*）、迪卡尼奥（10*）

转出球员：加利布林（15）、费迪南德（22）、迪卡尼奥（10）、星克莱尔（8）、卡努特（14）、鲍耶（5）、乔·科尔、西赛（25）、斯切梅尔（30）、约翰森（23）、范德胡（17）、温特博恩（3）、明托（20）、蒙克尔（16）

转入球员：霍洛克（曼城）、埃瑟灵顿（热刺）、康诺利（爱尔兰）

一批准一流球员组成的球队，像瓶美酒，只是没酝酿好就降级了，实在可惜，给喜欢随意发挥自己创造力的朋友，去品尝、去回味这没人知道滋味的感受吧！

布莱克本

队伍能力		团队精神	B
攻击能力	A	速　度	B
防守能力	C	综合技术	B

注目人物：达夫（11）、苏克（33）、科尔（9*）约克（19）

转出球员：达夫（11）、登恩（8）、单斯（35）、博格（25）、哈坎·苏克（33）

转入球员：D·巴乔（拉齐奥）、弗格森、阿莫鲁索（格拉斯格流浪者）、巴贝尔（利物浦）、埃莫顿（菲耶诺德）

苏克和22号那是什么默认的烂组合呀……令人瞠目的是放着名噪一时的“黑风双煞”不用！这支球队需要的是彻底的改造：阵型改成3前锋的，中间战高中锋苏克，左右约克和科尔突破或抢点，这样进攻能得到质的改变。

利物浦

队伍能力		团队精神	B
攻击能力	A	速　度	S
防守能力	B	综合技术	A

注目人物：欧文（10）、巴罗什（5）、赫斯基（8）、杰拉德（17）、海皮亚（4）、博格（15*）、斯米切尔（7*）、迪乌夫（9*）

转出球员：巴贝尔（6）、博格（15）、迪亚拉（31）、霍格姆（14）

转入球员：科维尔（利兹）、芬南（富勒姆）

个人感觉“红魔”的阵形是最合理的，人员配置也比较顺手。尤其是杰拉德的位置攻上的去、守回的来（但我试过把他买到其它球队放在相同的位置就没这么好使），最好不要改动。哈曼（16）的指数较低，但同一位置的博格（15）和迪奥（21）也不是很好使，看状态吧（博格是左脚，指数偏高一点，推荐）。利物浦的打法认真研究不外乎是利用欧文的速度突破，杰拉德后插上的远射，再有就是两边断球后直吊前场由新加入的巴罗什的头球回做给欧文。打对方后卫身后的渗透球用欧文拼速度和长传是首选，由于中场人员站位分散，不太利于短传进攻。

切尔西

队伍能力		团队精神	B
攻击能力	A	速　度	B
防守能力	A	综合技术	B

注目人物：佐拉（25）、哈赛尔巴因克（9）、兰帕德（8）、佩蒂特（17）、德赛利（6）、巴巴亚罗（3*）、岑登（11*）、古德约翰森（22*）

转出球员：佐拉（25）、沃力斯顿（31）、弗赛（32）、岑登（11）、德鲁卡斯（21）、C·科尔（39）、莫里斯（20）、勒索克斯（14）、弗雷尔（2）、安布罗希迪（24）、德胡耶（1）、伊万（35）

转入球员：穆图（帕尔玛）、克雷斯波（国际米兰）、达夫（不莱克苯）、贝隆（曼联）、马克莱莱（皇马）、格雷米（喀麦隆）、萨利文（热刺）、格伦·约翰森、乔·科尔（西汉姆）

切尔西实在是靠一批老将在支撑着，幸亏现实中石油大亨阿布拉莫维奇花了上亿的英镑给它进行了一次大换血，要不这支球队就只能沦为准强队了，不过游戏中玩家没赶上这么好的福气，眼馋的话就只好自己去买了。其实现有的这支球队充分利用也是不弱的，佐拉和哈赛尔巴因克都是全能型的前锋，攻城拔寨应该不是难事。佩蒂特坐镇后腰，德赛利和加拉斯的后卫组合也是很稳固的。这支球队细想虽无出彩的地方，也没有大的漏洞，比较中庸适合那些有自己专有套路的玩家。值得一提的是换下21号和26号，让巴巴亚罗和岑登跑两个边路那么这支球队的整体速度会大幅加强。

注：1 以上带星号的为非默认主力阵容的球员

2 转出球员括号里是他当时（游戏中）在队里的号码

3 转入球员括号里是在哪里可以找到他，本文只介绍《WE7》里可以找到的球员。

文、编：莫妮卡

MOVIE CONCOURSE

TV & PC GAME












统一战线

电影总动员——统一战线

《铁男》

产地：日本
片长：67 分钟
上映年份：1992 年 黑白片
导演：塚本晋也
主演：田口山志、佐藤一郎、塚本晋也

脸上长出了铁钉……把生锈的铁管植入大腿……器官变成电钻……，大堆的工业铁锈、铿锵刺耳的音乐、铁和血包围着你，让你疯狂、恐惧、歇斯底里……。大胆的预言，震撼的影像，对金属怪物进行了种种疯狂的想象，恍惚的情节和不合常规的画面语言营造出一个精神变异的恐慌世界。这是一次疯狂而绝望的恐慌，是对金属工业的恐慌，也是金属时代盛极而衰的标志，是工业文明对人性的压制磨灭的体现。影片流露出对封闭的现代都市、对冷漠的现代人的悲哀。幸好金属工业时代已经成为挽歌，但现在我们身处的电子时代已经有了更大更迫切的恐慌，因为我们有了《骇客帝国》。

《西线无战事》

产地：美国
片长：100 分钟
上映年份：1930 年 黑白片
导演：路易斯 ·迈尔斯通
主演：卢艾尔斯· 约翰雷

人生、战争、理想、死亡都永远的留在了西线战地上，战争的炮火和硝烟摧残着脆弱的人类，影片留给我们的是残酷恐怖、野蛮凶杀的震撼镜头，更多的还是我们对战争的思考和沉思。影片的上映引起了反动势力的极端恐慌，当时的纳粹分子尤为恐慌，举行示威游行，捣毁剧院，搞破坏活动，以达到禁演的目的。这是一部非常经典的反战影片，导演以卓越的摄影技巧、写实的风格，把影片拍摄的十分逼真、有声有色、惊心动魄。好了，就说到这吧。更多的内容还是留给大家去影片里体味吧。

《公民凯恩》

产地：美国
片长：119 分钟
上映年份：1994 年 黑白片
导演：奥逊 ·威尔斯
主演：奥逊·威尔斯 约瑟夫·哥顿 多罗西·康明格尔

本片通过讲述一位报业大亨的死回顾了他由盛到衰的一生。它嘲讽美国社会里许多浮士德式的人物，为得到整个世界的欲望而出卖自己的灵魂。虽然是一个大人物的成败史，然而也是一个缩图，涵盖的是整个物质世界里追求欲望满足的人们。影片采用非线性叙述方式拍摄，看似繁杂、纷乱，剧情却环环相扣，紧凑结合。独树一帜的拍摄手法和精彩绝伦的人物塑造让这部“老龄”的黑白片大放异彩、千古流芳。

《夜半歌声》

产地：中国
片长：101 分钟
上映年份：1995 年
导演：于仁泰
主演：张国荣、吴倩莲、黄磊

本片描述了民初时代的著名歌剧小生宋丹平与富家女杜云嫣相恋，宋丹平毁容后不敢面对爱情透过化身用歌声来抚慰爱人的感人故事。张国荣在本片有着非常出色的表演，把毁容前的那种神采飞扬和毁容后的自卑懦弱演绎的淋漓尽致。影片的布景非常华丽细致，尤其是片中歌剧院场景简直叫人眼前一亮。和张国荣特有的气质相映衬，有一种美轮美奂的别样感觉。凄美的歌声、幽怨的恋人、忽暗忽明的交错灯光，让人肝肠寸断、痛彻心扉。

特别报道

自电影诞生以来已经有一百多年的历史了，最近英国的《帝国》杂志评选出了 100 部最具影响力的电影，其中有大家耳熟能详的《乱世佳人》、《教父》，也有些比较冷僻的却影响电影界乃至世界的影片。电影开阔了我们的视野，电影打造了我们的梦想，电影改变了我们的生活，她甘之如饴，让我们欲罢不能，电影让我们为之深深陶醉、魂牵梦绕……。好了，下面就让我们来看看是哪些“嚣张”电影改变了我们世界。

1、《大白鲨》 导演：史蒂芬·斯皮尔伯格
2、《公民凯恩》 导演：奥森·威斯斯
3、《逍遥骑士》 导演：丹尼斯·霍伯
4、《指环王》 导演：彼得·杰克逊
5、《星球大战》 导演：乔治·卢卡斯
6、《雨中曲》 导演：斯坦利·多南。金·凯利
7、《卡萨布兰卡》 导演：迈克尔·柯蒂兹
8、《罗生门》 导演：黑泽明
9、《安妮·霍尔》 导演：伍迪·艾伦
10、《乱世佳人》 导演：维克托·弗莱明
11、《爵士歌手》 导演：艾伦·科罗斯兰德
12、《诺斯费拉图》 导演：F·W ·茂瑙
13、《驱魔人》 导演：威廉·弗雷德金
14、《出租车司机》 导演：马丁·西科塞斯
15、《宾虚》 导演：威廉·维勒
16、《X 战警》 导演：布莱恩·辛格
17、《性、谎言、录影带》 导演：史蒂文·索德伯格
18、《白雪公主和七个小矮人》 导演：沃尔特·迪尼斯
19、《独立日》 导演：罗兰·艾美瑞奇
20、《活死人之夜》 导演：乔治·A·罗米罗
21、《ET 外星人》 导演：史蒂芬·斯皮尔伯格
22、《双重保险》 导演：比利·怀德
23、《泰坦尼克号》 导演：詹姆斯·卡梅隆
24、《蓝丝绒》 导演：大卫·林奇
25、《腰椎穿刺》 导演：罗伯·雷纳
26、《洛基恐怖秀》 导演：吉姆·沙尔曼
27、《洛丽塔》 导演：斯坦利·库布里克
28、《玩具总动员》 导演：约翰·拉萨特
29、《正午》 导演：弗莱德·齐尼曼
30、《七宗罪》 导演：大卫·芬奇

待续





文、编：热血佣兵

又到了每月一期的游戏对谈了～这期佣兵我为大家带来的话题当然是恶魔城。为什么？这还用问吗？人气啊！名作啊！阿嚏～～～～～哎呀，看来在冬天穿夏天的衣服再热血也没用了啊……

言归正传，切入我们本期要讨论的话题～

事情是这样的：

话说有个叫做利昂·贝尔蒙多的骑士，从来也没招谁惹谁。但突然有一天，人家告诉他，他的 GF（不是太 8 里的召唤兽……是英文 GIRL FRIEND 的缩写）被一个吸血鬼给抓进了自己的城堡，为了救出心爱的女朋友利昂也单身一人闯入了“永久之夜”。在撂倒了一个又一个挡路的家伙之后终于见到了罪魁祸首瓦尔特·巴恩哈特。但是利昂却发现凭自己现在的力量完全不能伤到对方分毫，瓦尔特在嘲笑了利昂一番之后便把利昂那可怜的女友——莎拉，扔还给他。本以为一切太平的利昂却发现原来自己的女友已经被瓦尔特“初拥”即将变成吸血鬼了。这时里纳尔多告诉他，要解救莎拉身上的咒缚唯一的办法就是杀死瓦尔特，而要杀死瓦尔特前提条件就是需要将莎拉的灵魂注入圣鞭之内，也就是说要先杀死莎拉。面对这样两难的选择，利昂最终为了解救更多的人而选择了……

但是玩过这一段，我突发奇想，如果是我们遇到这样的情况，我们会怎么选择鄙？于是，为了得到一个比较正确的答案我询问了编辑部的几位同事。但是得到的答案却…………多的不说，大家自己看下面吧……

小苗说：

方案 1：这种情况下，另有一条捷径可选，那就是不管 GF 是否会变成吸血人妖，先杀掉吸血伯爵。因为要干掉吸血伯爵，就必须付出 GF 的灵魂，而杀掉吸血伯爵的话，GF 也会死（这么愚蠢的话题耶……），所以直接干掉吸血伯爵，GF 一死灵魂随即付出，可谓一了百了哈哈。

方案 2：如果俺在这种情况下，还有一条捷径可选，那就是不管发生什么局面，先自杀，同样修得正果，一了百了。

方案 3：如果俺在这种情况下，只有一条捷径可选，那就是跪倒在吸血伯爵的跨下，恳求成为他（它？）忠实的奴仆，安全安全………

（佣兵说：“看那方案 2，难道说小苗已经看破红尘要去念阿弥陀佛了吗？然而再看方案 3……这，这会是出家之人的想法吗？看不透啊……”）

葵双叶说：

“如果是我，我会要求女朋友吸我的血，大家一起变成吸血鬼。即可以永远保持年青，还可以获得力量。现在的世界是物以稀为贵，随后去申请濒临灭绝保护。在这个寒冷的冬天与吸血女王围坐在温暖城堡里的小桌旁，看着美丽的雪景，吃着涮肉。很温昕的场面，从此吸血鬼们过着幸福的生活。每个月有联合国援助“高纯度新鲜血浆”，到各国观光，可以享受贵宾待遇，虽然有怕阳光的缺点，可以要求世界定尖美容大师，制作抗阳光的“防晒油”。由于寿命延长，所以可以享受世界上所有的快乐。”

（佣兵说：“这个资本主义！！不过话说回来……要是真能干上这样的生活，谁还干什么佣兵啊？那工作又卖命，赚钱又少……”）

莫妮卡说：

“不救！和自己心爱的人亡命天涯是一件幸福的事情！这个世界上的坏人太多了，杀了这个还有那个，杀了那个，还有千万个……。我无能为力！”

（佣兵说：“莫妮卡姐姐不看高达真是太可惜了，你已经道出了高达的真意啊！所以……哎，你别跑啊，高达是很好看的啊！”）

石田说：

“本作中这个噱头本来就是很矛盾的，恶魔城本来就是混沌的产物，而且对于一地的危害并不大，属于那种稳定型领域！一般来说，只要人不进去就完全是无害的！所以，利昂进入恶魔城本身就是个错误，况且只要抛弃这个女人就可以维护本地的平安，何乐而不为呢？从这里可以看出利昂是一个完全不顾百姓人民安危的狭隘主义者，为自己的扬名而去招惹强大的吸血鬼……可以说这完全是无耻的行为！

（佣兵说：“这家伙明显奇幻小说看多了，我敢说，他一定把吸血伯爵的阵营归为守序邪恶，而把利昂定性为守序善良了。也就是说在他眼中这两者除了立场之外是一样的……”）

九十九说：

利昂简直就是个死心眼，既然要使用被吸血者的灵魂，干什么非要是自己的女朋友？完全可以再弄个人献给吸血鬼大人，然后使用那个人的灵魂呢？大家不要误会，那个替罪羊完全可以找一个罪大恶极的混蛋嘛……”

（佣兵说：“哎？我怎么就没想到呢？”）

愚者说：

“打倒吸血鬼？救女友？这两件事矛盾吗？嘿嘿嘿嘿…………吸血鬼，小样儿，敢咬我女友，早就想扁你了！”

（佣兵说：“汗……闹了半天，他完全没明白我说什么……”）

众人：“你这家伙，在这里玄弄了半天，你倒说说看，你的选择啊！”

佣兵：“别慌啊。那么大家就听我慢慢道来吧……其实呢……我还没考虑过……哎？你们干什么？啊……”





游通社·读编往来

主持人：小苗＆莫妮卡

2003年12月

LOOK！LOOK！Look Please！新年新迹象，2004年新版《电子游戏与电脑游戏》非凡手笔锻造，真正落实向全中国最富有活力的读者服务。以包罗万象的视角囊括最新资讯，以前卫敏锐的触觉洞察游戏业界。各类最IN最眩的栏目内容纷纷上马，原有经典栏目与新秀栏目强强联手为您献上一份极有份量的电玩大餐！

2004年新版《电子游戏与电脑游戏》在原有基础上将会大送狂送——大量让人叹为观止的彩页、图像超清晰、内容巨多的超值VCD以及独家放送的精致诱人小礼品，让您满足到爆！更让人惊喜的是“电子游戏一点通”将单独发售——神气十六开！全彩印刷！豪华双面硬封包装！再配以极具收藏价值的CD、VCD各一张，价格仅售8元人民币！绝对超值！敬请关注！

2004年，新版“电电”愿在新的一年与读者携手共创美好未来。2004年，“电电”愿做你手中永远的魔法棒，满足您每一天的娱乐需求！

眼看这期的信件如雪花般飞来，心里这个喜呦！越来越多的信件证明我们的努力得到了更多的读者认可，这使我们倍感欣慰，同时却感觉肩上的担子更沉重了，我们还会更加努力，不断攀越事业高峰！在这里，我和莫妮卡以及“电电”全体编辑向亲爱的读者们真挚的说声谢谢！感谢你们对“电电”的大力支持，感谢你们为“电电”所作的一切！

时间过的好快！转眼就到了“电电”2003年最后一期了，感觉十一的大假好像就在昨天，却在玩味的感觉之间匆匆来跟大家做一个2003年度的总结。北京的冬天出奇的冷，着实“刺激”了我一把。下面请听我娓娓道来……

编辑部情报

十一的青岛之旅完美的画上了句号，青岛真的很美！红墙绿瓦、碧蓝的海岸线、飘香的烤鱿鱼……让人流连忘返。怀着那份轻松喜悦的心情，再次投身于文字的海洋，朋友们，听到海浪声了吗，闻到清新的海风味了吗？在这辞旧迎新的日子里，想知道各小编都在忙些什么吗？那么，跟我和小苗去编辑部走一趟吧：还没进编辑部的门，就听见枪声、炮声、争吵声（发生什么了？血案?!），原来是两位辛劳的攻略编辑热血佣兵和患者正在努力地和游戏中的敌人进行勇猛的厮杀；继续走，迎头碰上了我们敬爱的主编大人，原来他又“巡监”来了……；微笑、打招呼，我们撒开腿“抱头鼠窜”，不想又碰上去厕所的编辑部主任，我们这两颗脆弱的心儿呦，哪经得起这种摧残啊；再次向上，我和小苗终于安全抵达编辑部办公室，较为安全的地带！到葵双叶大哥电脑前瞅瞅吧，咦？这不是《恶魔城》吗？原来葵双叶大哥正在为亲爱的读者最喜欢看的“新作发售表”整理资料；那石田兄？去哪了？我和小苗环视一周，终于在阴暗的角落里发现了他“鬼鬼祟祟”的身影，原来他正在给他最喜欢的仙人掌更换土壤呢。编辑部一派祥和，大家其乐融融。

希望大家不吝笔墨，拿出您的真知灼见对我们杂志的内容、版式、栏目设置等方面提出宝贵意见！

我们的通信地址是：北京市清河邮局062信箱 游戏部（收）邮编：100085

■注：以上“游通社”所使用的小编头像均为小编最初纪念版形象。

大家好！

我是一名“电电”的 super fans。虽然我是从 2001 年才开始看“电电”的，但刚一接触便被深深的吸引，非常喜欢。以后便一直不断地关注着“电电”。想来到如今已快三个年头了。

我这个人一向是不会去轻易夸奖别人，但“电电”的众小编真诚对待读者，敢于接受批评，以及将杂志不断提高的敬业精神是有理由让我称赞的。尤其在我读了 11 月的“电电”后，更让我的理由有凭有据。游通社的小苗 & 莫尼卡刊登了有批评意见的来信于杂志中，这让我深切感受到小编们对读者的负责及能够虚心接受的态度，想必小苗 & 莫尼卡也顶了不小的压力。试想在这天高气燥的环境下，有些杂志往纸上贴金都来不及，哪有心思虚心听取意见，更不要说往杂志上刊登了。

再来说说“电电”的改进，不枉我一直关注“电电”，“电电”到目前（11 月）可以说是日趋完善，应该继续下去。关于“一点通”光盘的内容，个人认为很好，应该保持目前这种风格，而将攻略做成影像收到光盘上显然有些浪费，而大作剧情介绍及日本游戏界的动态就很好。在这里提一点建议，能否在以后的“一点通”光盘里多放些日本游戏 cosplay 或经典游戏的原声影像 MV。至于赠品问题，个人认为把杂志办好比什么都重要。总之，我会一如既往支持“电电”以及众小编，拿什么支持，当然是实际行动啦（每期必买“电电”，多写信交流）也希望众小编能够保持风格特色，再接再厉，发扬并坚持优良的革命传统。

甘肃／路景云



小苗：路读者的来信使我们整个编辑部的工作人员的精神为之一振，迸发出更多的工作激情。于是我们从这封热情洋溢的来信中挑选了几段内容供大家赏析。令人欣慰的是我们的“不义之举”得到了众多读者的好评。在以后的日子里，我们不会吝啬于承认自己的不足之处，更会认真聆听读者的意见和心声，不断加以改善和提高自身实力。新一年的“电电”新起点，新形象，新感觉！一定会给您一种既熟悉又与众不同的别样感觉！

莫妮卡：请大家为小苗这一番精彩绝伦的演讲鼓掌！谢谢！（“不要拖我，我自己会走……哼”～～）

小苗兄，莫妮卡 JJ，展信好：

小弟很久没写信来了，主要是生活中发生了一些不幸的事件（由于种种原因，在此我们略去若干悲惨情节……），为小弟默哀 3 分钟吧！555……

1、能否开个“电电酒吧”，每期几页，用来刊登读者们的游戏心得与研究，加强读编互动，如何？

2、“密技世界”的选材有些问题。比如 10 月号的《X-MAN2》和《模拟人生》，我认为前者根本是垃圾，而后者在 PC 上表现尚能差强人意，但在 PS2 上就……。小弟以为，与其登这些无用的秘技，还不如登一些优秀作品的秘技，不管是否有时效性，只要以前没登过，并注意以后不要重复就好！

3、小弟的 EZ1 怎么不能支持 SRAM 和 EPPROM 的存档写入？难道 1.4 版的驱动也不支持？还是卡带的问题？

4、小弟的《黄金太阳 1》和《2》近日不能玩了（皆为正版），一插上卡带，开机必无“NINTENDO”字样，怎样解决？请指教，不胜感激！

贵州／王硕

莫妮卡：1、王读者的提议非常好。2、好的，没问题。3、EZ1 在支持 SRAM 和 EPPROM 的存档写入上的确存在一些问题，但并非无法解决。EEPROM 的存档可以使用 VBA 的 import Battery file 方式引入；而 SRAM 格式因为本身与 VBA 冲突，需要将存档文件名改为与 ROM 名一致，并存放于同一目录下，然后使用 VBA 导入就可以解决。但是为了防止个别存档会出现错误，还是希望王读者谨慎一些，将存档备份为好。至于是否软件版本的问题，莫妮卡不得而知，只因莫妮卡一直使用 1.2 版本的驱动，对 1.4 版本知之甚少，所以不敢妄下结论。4、正版卡带会出现这种问题实在是比较奇怪，不知王读者的 GBA 主机读取 D 版卡带效果如何？如果读取正常，便说明是卡带存在问题。王读者可以使用棉棒擦拭卡带触点等简单方法处理，如果还是得不到解决，那就只好到专业电玩店去咨询了。附：钱已安全抵达编辑部，第九期杂志会在近日“上路”，请注意查收！还有以后请不要再信封里放钱啦！

小苗：钱！钱！钱在哪里？快给我……！

苗哥：你好！

我是一名电子游戏与电脑游戏的爱好者，对新出的机型、游戏软件了如指掌（当然这些资讯都是从贵刊上得知）。由于对游戏的热爱，从而萌发了想开一家游戏专卖店（电子游戏）的想法，我想知道市面上经销商们的进货渠道都是哪里？在这里就劳烦苗哥了。别保密啊！

河北／贾忆

小苗：不会保密，放心！因为我也不知道，哈哈，不要抽我啊。言归正传，哥们我为你有这种想法感到骄傲，但是经商光有热情是不够的，“商场如战场”想要盈利的话我们要考虑许多问题，如各种已知或未知的困难。小苗以前没当过老板，所以不是很清楚，抱歉。不过您要是主意已定的话，可以去你周围附近经营此类的店询问一下。

莫妮卡：我知道，我知道！好像是广州……

各位“电电”编辑：你们好！

“电电”的纸张一直是个问题。虽然现在是全彩，但一些游戏图片不



清晰，如果用铜版纸就好了。关于资讯延滞的问题，我记得我们这很早就有一本叫《GAME WAVE》的书，好像是香港出的。它的资讯我就觉得很新（我看封面就是，不过没买过），你们是否能向它学习一下呢？还有就是10月份《忍》的攻略实在是太落伍啦，从前都有登过啊，这期再作评价和攻略有骗钱的感觉啊。再次申请"策略同盟"的出现，我个人觉得"胜利足球"的内容可以少一些。

感觉小编热血佣兵好像是个 Gundam fans，在下也是。近期咱血第一时入手《相会在宇宙》的 Limited BOX，1780 元。不错吧，只可惜没有数相机，不然就拍着它来个合影给你们看了。对了，你们能刊登一些正版游戏的市价吗（最高价到最低价），让我们读者参考一下。上期那个吴一飞，麻烦你们转告他一下，有机会我一定要会会他！

上海 / 于晓晨

莫妮卡：于哥哥的信好像弥漫着浓浓硝烟的味道（开玩笑的啦！～）……你讲的那本书我们有看过，我们一直在加快步伐向香港传媒学习。请放心。以后我们会让攻略"潮流"起来！你猜对啦，佣兵确实是一个超级 Gundam fans！（悄悄话：我们全体同仁都很想看到您和你"宝贝"的英姿！）

小苗：莫妮卡，我吃醋啦！～我要生气了，你为什么总是对读者这么好，却对我很凶……555……

葵双叶：你好！

正好我要给你主持的漫游画廊投稿，所以就把信直接交给你好了。你也不要说我们的稿没有日本的好，有一些（不包括我）也很好啊！例如那个肖寒画的画！我之所以坚持购买你们杂志的原因就是：因为你们杂志里有好多可以细细品味的文章，真的很好。例如这期《龙的足迹》很帅的说！还有现在"电电"和"一点通"合并了，很好啊！不过里面的内容可否新颖一点，已经好几期 VF 了！看得我都烦了！你们叫"一点通"不就是要把一些我们这些菜鸟不懂的地方告诉我们吗？不要再登 VF 了！

我和女朋友玩《VF》的时候，她经常会把我堵到一边然后一顿烂打，根本没有我还手的机会，但要是《DOA》的话她早就躺在地上了。我一玩对打游戏的时候，她必定要和我玩《VF》，死活都不让我玩《DOA》。我问她为什么，她说《VF》里面"型男"多，但我喜欢《DOA》里面的 MM 啊！晕啊！我个人觉得《VF》没有《DOA》华丽爽快！

喜欢"电电"希望"电电"变好的 / 我不爱笑

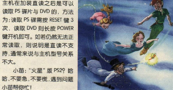
小苗：谢谢"我不爱笑"给我们讲述他和女友的精彩故事。共同热爱游戏的一对情侣，好幸福！这是我们编辑部每一个 GG 梦寐以求的事情，好好珍惜吧！说实话，我也烦了《VF》，我更喜欢《格斗之王》系列，当然也不能否认《VF》系列的精彩之处。总而言之，它们各有特色吧。明年的电子游戏"一点通"将会单独发售，相信您在其中一定会找到更多乐趣。

莫妮卡："我不爱笑"，小女子这厢有礼了……

你们好！

上期看了你们回答一些朋友的问题，有一个是关于 PS2 碟和 DVD 的回答。但为什么我买的 PS2 它读不了 PS 碟和 DVD 呢？我的 PS2 型号是：SCPH-30001。希望你们能帮我解释这一问题。

广西 / L.X



莫妮卡：亲爱的 L.X，PS2 主机在加装直读之后是可以读取 PS 碟片与 DVD 的，方法为：读取 PS 碟需按 RESET 键 3 次，读取 DVD 则长按 POWER 键开机即可。如若仍然无法正常读取，则说明是直读不支持，通常来说与主机型号关系不大。

小苗："火星"版 PS2？哈哈，不要急，不要慌，遇到问题小苗帮你忙！

电电的编辑大叔们：

你们好！我是"电电"的新读者，这次来信有些问题请教一下。

1、"电电"关于"奇幻"的栏目和文章都很好，我也是个奇幻迷，能否给我一份奇幻的全资料？比如购买方法、著名小说什么的。虽然前几期也有购买，但都太详细啊！多谢！

2、能否给我一份《牧场物语》的全攻略？虽然前几期你们也有介绍，但我还是觉得不太详细啊（我是不是很菜？）！物品和人名请用中文。

3、"奇幻风暴"里面的好东西杂志社有没有可以邮购的？或者其它的购买方法？我很想买。

另外，石田编辑是我的偶像，能否转告他让他给我签个名？拜托！

陕西 / 孟方

小苗：1、我也不知道啊，下次我帮您问问石田，不好意思！2、我个人觉得如果攻略太过于详尽，反而失去了游戏的乐趣，用自己的智慧去攻克难关，是一件很有成就感的事情，您说呢？3、没有啊，还是抱歉，下次一并告诉您！很高兴，石田编辑能得到您的"宠爱"。



莫妮卡：嗯哼，好哇！竟敢把我这个大娘忘掉！哼！哈哈，开个玩笑，向您介绍一下，其他编辑也很可爱啊，比如我（哇，小苗不要撕我的脸……）。

游通社茶室

游通社茶室重新开张啦！阔别一个月，你们还好吗？正值新年之际，编辑部正是热火朝天、偷工减料之中（Oh，No！是赶工加班当中）。我们全体编辑都希望在 2003 年的最后一期“电电”给大家留下本年度最美好的记忆。

祝各位圣诞快乐、新年快乐！



近来编辑部收到了一封来自石田学校的来信，内容是对于石田同学学习成绩的肯定，内容如下。

《石田的学习报告》

1.石田·基里扬楿夫是我的学生，在他学习期间，我总是能够发现他在教室内
2.独自一人认真刻苦努力读书学习，丝毫不受任何外界的影响，从来不
3.打瞌睡、发愣、偷懒，对我交给他的一些学习任务是
4.当作自己成长的必经之路，而不像一些毛躁的老学生一样对此
5.嗤之以鼻、不屑一顾、认为那根本不用由自己亲自去写。在课上，我想说的是：
6.石田·基里扬楿夫同学的精力是如此的集中，如果不了解他对学习渴望的人会以至于上课时认为
7.“他盯我的眼神不大正常………”。而关于眼神方面，就是很挑衅
8.他在那方面很自制，从不和不良少年来往，至于其他不良习惯更是没有，不和坏学生一样
9.不认真学习，调皮捣蛋
10.这是更是不可能的，他是一个荣誉感很强的同学，这点同样可表现在
11.有关他的学习态度石田·基里扬楿夫同学在他所学习的专业课中
12.有很深的造诣，而且全无虚荣之心，并且总是谦虚地说他自己
13.没有什么知识……………我坚信，石田·基里扬楿夫绝不可以被认为是那种
14.可被忽略的。因此，我在此郑重推荐，石田·基里扬楿夫是
15.能够适合到高级阶层中工作的同志，我将尽快寄出我的建议

石田·基里扬楿夫的老师

小字报

为了回馈广大读者的殷切期望，本刊将在这一期开辟一个名为“主编通信”栏目。今后每一期我们将从大量的读者来信中挑选一个“幸运儿”，他／她将会与”电电”的执行主编进行“零距离”接触，并会由执行主编亲自回答他／她的各项问题。我们希望通过这种“互动”方式拉近读者和“电电”的距离，拉近读者和编辑的距离，让”电电”和小编们在读者们的督导下茁壮成长。



不久之后，这份实习报告书交到了主编的手里，并且随附这样一封信：

今天早上我写信给您的时候，这家伙一直我身旁晃来晃去偷看……… 因此，请挑行阅读我写的鉴定，（也就是读 1、3、5、7、9、11、13、15 等行）那才是我对他真正的评价。

祝好

时事消息

▲新华网西安 11 月 1 日电：据陕西省教育厅发言人介绍，10 月 29 日在西北大学进行下流表演的日本外教和留学生于 11 月 1 日做出书面道歉。

由一名日本外教和三名日本留学生签名的道歉信承认，其 10 月 29 日在西北大学的下流表演“给西北大学的学生、教职工、观众及中国友人带来非常严重的不愉快”，对此“表示深刻的反省，并真诚地表示道歉”。（题外话：不晓得这道歉是否“真诚”……）

▲人民网香港 11 月 1 日电：记者陈晓钟报道，香港各界 11 月 1 日在会展中心举行盛大晚宴，欢迎杨利伟及载人航天代表团。并奖励太空第一人杨利伟 100 万元，表示对祖国航天事业的支持。（题外话：尽管太空离我们普通市民还很遥远，但我们依然为自己的国家自豪！）

▲据新闻晨报报道：11 月 2 号从第 12 届金鸡百花电影节导演年会上获悉，中国的电影分级制目前已经进入起草阶段。（题外话：中国终于有向国际电影接轨的迹象了，无论如何我们为这项提案欢呼吧……）

“电电大佬”全家福

■四人排（左至右）：莫妮卡、小茵、九十九、石田
■三人排（左至右）：热血佣兵、桑双叶、愚者

主编通信



主编信箱:itogao@yahoo.com.cn

今次"主编通信"选登的是来自湖北省当阳市狄勇读者的来信,内文如下:我是一位大龄游戏迷。看游戏杂志成了我唯一的嗜好。但是说实话,从前的"电电"并不是我最喜爱的游戏杂志,但在一个偶然的机会,我买了2003年第10期的"电电",看过之后,竟令我有种惊喜的感觉。最让我感到欣喜的地方是杂志的内文,我认为"电电"是国内来说内文最有深度、最耐看的译本,要是光从内容将国内的游戏杂志来排个名次的话,我认为"电电"应该是排名第一的。但"电电"确实存在几个不大不小的缺点,看到杂志这么虚心的征求读者的意见,于是忍不住将我的几点建议说出来……

就狄勇读者来信中提到的问题,本刊主编将分为三点来着重回答。

其一问:我感觉现在杂志所采用的纸张有待改进,现在的纸张给人一种非常粗糙、低档次的感觉,尤其是"一点通"采用的这种黑白纸张,让人很难看清图片的内容。如果换成像封面那样有光泽、手感光滑的纸张是不是会更好呢?

本刊主编:近半年来,很多读者在来信中都提到了这个问题。但作为"电电"本身来讲,为读者办好杂志和为杂志社创造利润、减少成本是较矛盾的两件事。经与各编不断研讨后,决定将从2004年第1期开始下大力度逐步改进"电电"的纸张状况,而杂志总页数也将高达百页以上,当然这些都要基于保证杂志内容精彩不变的基础上。至于效果究竟,还需要广大的读者朋友来批评了。

其二问:杂志的封面是一本杂志的门户,封面做得不好即使内容再好也会使杂志黯然失色。我觉得"电电"的封面应当采用一些大魄力,极具震撼力的图片是不是效果会更好一些呢?

本刊主编:笑,其实我们以往也做过一些"大魄力"的封面。只是,杂志的封面风格不可能一成不变的"大魄力",现在我们社里有了艺术总监,相信通过他和美术编辑的共同努力会逐渐将"电电"的封面风格拉向多面化。所谓众口难调,大家多一些理解,我们多一些努力,凡事从容。

其三问:关于"一点通"我个人感觉它采用的这种开本,显得十分落伍,如果能改成其它的更大气的开本,效果会更好。并且所附赠的VCD的内容能和"一点通"的内容相对应,其可看度会更一些呢?

本刊主编:关于"一点通"开本的建议我无话可说,我们接受且正在改进中。至于所附赠的VCD,我们则一直致力于研讨如何走出模式化,给读者以实实在在的影音享受,改变在明年初开始,不是无止境的摸索,请读者朋友们放心。对我们来说,怎样接受读者更多的批评和建议、如何全面的检讨自身缺陷是"电电"和"一点通"眼前的当务之急。

■主编随笔

"主编通信"在各编的好意担忧下出现了,回想过去,老编辑们在九寨沟旅游时的"全家福"照片刊登于读者面前也无所畏惧,如今"电电"要真实面对读者,身为主编更不能犹豫。虽长相有限,诚心可嘉,愿与读者为友。上月有一工作失误,即编辑部变更读者热线电话号码,而2003年11月号疏忽忘改,实在罪过。顺便对喜欢漫画的朋友说一句,"主编通信"不是"樱花通信",交流交流,笑。

■补遗之上海刘津读者提问

刘津读者:电电主编您好,请问您对国内游戏业内存在的另外两本杂志又是怎样看待的呢?您对"电电"这本杂志抱有怎样的畅想和规划?对我们读者又是怎么看待的呢?

本刊主编:①两个同行业媒体做得都很优秀,这些年各自不同程度的进步都树立了各自独有的品牌风格;②事实上,我个人一直非常看好"电电",年少时也是"电电"的忠实读者。延续"电电"的特有风格,认真吸取兄弟媒体的长处,是我们的办刊理念。过去,"电电"的风格过于"硬派",如今我们懂得应该与市场妥协,更好的与读者沟通;③这个问题实在是永远说不够,我们热爱每一位读者,读者是我们进步和努力的原动力。



这个月最大的危机便是财政赤字，一直不承认自己拜金，看来要重新审视自己……

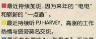
对金钱的感触之二："千金散去还复来"是P话……

有些人真的很残酷，刚刚年满24岁的人就被某些淫称之为"中年人"……

接触火影后，愈发不理解为什么日本人总喜欢把热血白痴与讨人厌的酷哥放在一起……

其实比任何人都明白生活不是游戏，但还是期望能在什么地方找到属于自己的RESET……

九十九



■最近持续加班，因为来年的"电电"和崭新的"一点通"。

■最近持续听PJ HARVEY，高涨的工作热情与疲劳莫名交织。

■最近有些喜欢《火影忍者》，无论是游戏还是漫画原著。

■最近有些喜欢FC红白机上的MIDI铃音，逝去的感动再生。

■最近如同在朦胧的河流彼岸回望，那些陌生的面孔和神情，悲喜莫辨。

小苗

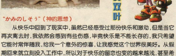


近日对北京的"垮子"很感兴趣，想象中身穿女军装、头着特务帽骑在上面一定很帅。奥，还要再拿一条皮鞭……

秋风瑟瑟，我想冬眠。离圣诞节还有一段时间，我和好友正在计划去哪里癫狂。编辑部新来一位"同事"，很高大，也很英俊。就是占地面积太大，所有男同事都想把这盆芭蕉轰出去。

手头还有很多工作，就不再赘言。

莫妮卡



葵双叶

"かみのしそぅ"（神的思想）

从快乐中回到了现实中，虽然已经感受过那份快乐和激动，但是当它再次离去时，我依然会感到有些伤感，毕竟快乐是不能长存的，我只希望它能时常伴随我，给我一个意外的惊喜，让我感觉这个世界很美好。从假期回来就立刻投入工作中，所以对于快乐的留恋也变的越来越浅，甚至希望在何时能得到一个惊喜的期待也渐渐被遗忘，甚至已经不再每天向かみさま祈祷，但是直到有一天，我再次感觉到幸运的小精灵是如此安静的来到你身旁，随后它突然跳出来，将快乐展现在你面前。（つづく）

本月是2003年的最后一月了，赶快忙完手中的工作来休息一会儿，仔细想想，这个月的新鲜事还真不少，其中最有意思的一件应该就要属佣兵玩《恶魔城》时的乐事，那日这家伙打《恶魔城》至关键时刻，四处一片安寂。蓦地，只见他大喊一声："我怎么就这么帅呢?!!!"，语出惊人！言闭编辑部中躺到一大片……

这些天天气逐渐冷了，大家的身上都添加了厚度。总的来说编辑部中的穿衣品位分为两种：一种是以传统的羽绒服为主的老旧派，一边是以毛茸茸的外套为主的新劲派。每逢上班时间编辑部中无数毛茸芬飞！不时，中间还有一两人染过的头发从中晃过，此情此景异常可怖……

石田



冬天，为什么是冬天？为什么不是夏天？我可连过冬的衣服都还没买啊……如果真能像人造殖民地那样任意调节季节与温度，该多好啊……实在不行……

与我抱怨天气相反的，愚者和葵竟然会为了中午吃饭的时候唯一一个大碗的归属问题使"尽"手段，甚至到最后还发生了"流血事件"……

什么？真的假的？当然是假的，只不过是有天愚者在吃饭的时候不小心咬了舌头，然后再经过我的艺术加工而已~

热血佣兵

愚者这个月最高兴的就是有地方吃午饭了，满足ing……

愚者搬家后虽然只是一站地的距离，却居然发现将不得不面对战略性的抉择问题，那就是坐城铁往西直门方向需要坐四站，倒386汽车八站；而往东直门方向需要坐城铁两站，倒汽车十站。熟悉北京地形的朋友不妨猜测一下愚者家的位置和编辑部的位置，请猜中的高手指点愚者关于最佳行进路线的迷津^-^b……

AC对尤文，愚者预测1:1，进球的不会是因扎吉，也不会是皮埃罗，卡卡和米科利必有经此一战而成名者，愚者预言！

"我以我的疼痛发誓……"跟"我以我爷爷的名义发誓……"——感觉很像。《火影忍者》风行编辑部，游戏、动画、漫画、弥漫在整个的空气里，手办嘛……没钱没时间的，看看专业模型杂志过了过干瘾，嘿嘿嘿嘿……

本月终于得知《天诛红》的消息放下了《天诛三》，而把兴趣投入到光枪游戏上，买了《化解危机3》等一堆射击游戏，我射、我射、我射射射……（~~别说我傻~~我不怕笑话~~傻瓜力量大~~~~）

森羅萬象三

愚者

电子游戏与电脑游戏邮购信息

为了满足广大"电电"老读者的收集珍藏需求，现将我部存有的余书列表一并刊出，欢迎大家邮购！

电电 2000 年 1 月号
已售完
- 贺千年攻略特别号
- 优惠价：5 元

电电 2000 年 2 月号
- 长篇 RPG 小说：生命
- 优惠价：5 元
- 有少量存书

电电 2000 年 3 月号
- 专题：MOP 的大杂烩
- 优惠价：5 元
- 有少量存书

电电 2000 年 4 月号
- 纵横四海：武田家的历程
- 优惠价：5 元
- 有少量存书

电电 2000 年 5 月号
- 纵横四海：战国名号教室
- 优惠价：5 元
- 有少量存书

电电 2000 年 5 月号
- 恶魔酒吧开业
- 优惠价：5 元
- 有少量存书

电电 2000 年 7 月号
- 梦幻世界的特型明星
- 优惠价：5 元（全彩）
- 有少量库存

电电 2000 年 8 月号
- 最终幻想专题、圣剑大系
- 优惠价：5 元（全彩）
- 有少量存书

电电 2000 年 9 月号
- 格兰蒂亚攻略感想
- 优惠价：5 元（全彩）
- 有少量存书

电电 2000 年 10 月号
- 声优与他们扮演的角色
- 优惠价：5 元（全彩）
- 有少量存书

电电 2000 年 11 月号
- 格斗之王系列回顾
- 优惠价：5 元（全彩）
- 有少量存书

电电 2000 年 12 月号
已售完
- 名剑物语：幻之世界的兵器谱
- 优惠价：5 元（全彩）

电电 2000 年纪念版
已售完
- 20 世纪游戏业界发展历程
- 优惠价：5 元（全彩）

电电 2001 年 1 月号
- 解析传说中的黑暗贵族
- 优惠价：6.50 元（全彩）
- 有少量存书

电电 2001 年 2 月号
- 街机 13 年、乱世的开始
- 优惠价：6.50 元（全彩）
- 有少量存书

电电 2001 年 3 月号
- PS 光驱修复指南
- 优惠价：6.50 元（全彩）
- 有少量存书

电电 2001 年 4 月号
- 18 禁游戏特辑
- 优惠价：6.50 元（全彩）
- 有少量存书

电电 2001 年 5 月号
- 游戏音乐的最前线
- 优惠价：6.50 元（全彩）
- 有少量存书

电电 2001 年 6 月号
- 超级派与写实派的钢铁巨人们
- 优惠价：6.50 元（全彩）
- 有少量存书

电电 2001 年 7 月号
已售完
- 优美的传说：伊苏系列
- 优惠价：6.50 元（全彩）

电电 2001 年 8 月号
- 纹章与奥伽漫谈
- 优惠价：6.50 元（全彩）
- 有少量存书

电电 2001 年 9 月号
- 最终幻想 10 完全小说攻略
- 优惠价：6.50 元（全彩）
- 有少量存书

电电 2001 年 10 月号
已售完
- 莎木 2 完全小说攻略
- 优惠价：6.50 元（全彩）

电电 2001 年 11 月号
已售完
- 寂静岭 2 完全小说攻略
- 优惠价：6.50 元（全彩）

■请注明所购杂志名称、期号、详细联系地址、电话 ■邮购地址：北京市清河邮局 062 信箱（100085） ■收款人：邮购部 ■邮购热线：010-84853492 转 11

电子游戏与电脑游戏邮购信息

为了满足广大"电电"老读者的收集珍藏需求，现将我部存有的余书列表一并刊出，欢迎大家邮购！

电电 2001 年 12 月号
■合金装备 2 完全小说攻略
■优惠价：6.50 元（全彩）
已售完

电电 2002 年 1 月号
■FF8 之不可思议事件
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2002 年 2 月号
■星神完全小说攻略
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2002 年 3 月号
■格兰蒂亚 X 完全小说攻略
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2002 年 4 月号
■生化危机备忘录
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2002 年 5 月号
■世嘉的未来
■优惠价：8 元（全彩）
已售完

电电 2002 年 6 月号
■名留后世的 56 款游戏
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2002 年 7 月号
■吉恩的野望完美攻略
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2002 年 8 月号
■古墓丽影系列漫谈
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2002 年 9 月号
■PS2 主机翻新鉴别方法
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2002 年 10 月号
■名侦探柯楠小说攻略
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2002 年 11 月号
■FF11 的过去、现在和将来
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2002 年 12 月号
■构建廉价 PS2 开发平台
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2003 年 1 月号
■浪漫沙加系列回顾
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2003 年 2 月号
■合金装备系列回顾
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2003 年 3 月号
■蒸蒸日上的世嘉
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2003 年 4 月号
■乱弹援助武器
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书

电电 2003 年 5 月号
■摄影家的野望
■优惠价：8 元（全彩）
■有少量存书



电电 2003 年 6 月号
■我们的 VF 生活
■售价：10 元（全彩、VCD、一点通）
■有少量存书

电电 2003 年 7 月号
■火焰之纹章最速攻略
■售价：10 元（全彩、VCD、一点通）
■有少量存书



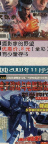
电电 2003 年 8 月号
■寂静岭的世界
■售价：10 元（全彩、VCD、一点通）
■有少量存书



电电 2003 年 9 月号
■游戏改编电影巡礼
■售价：10 元（全彩、VCD、一点通）
■有少量存书



电电 2003 年 10 月号
■龙的足迹：李小龙游戏模仿秀
■售价：10 元（全彩、VCD、一点通）
■有少量存书



电电 2003 年 11 月号
■编辑部战斗日记
■售价：10 元（全彩、VCD、一点通）
■有少量存书

■注意：邮购以上任何书刊均免邮资，如需挂号请每本另寄挂号费 2 元（2003 年之前书刊一次性邮购只需挂号费 2 元）。若平邮，本邮购部概不承担非我方原因丢失刊物的补偿责任。

电子游戏与电脑游戏邮购信息

为了满足广大“电电”老读者的收集珍藏需求，现将我部存有的余书列表一并刊出，欢迎大家邮购！

刊名	存书情况	优惠价
电子游戏广场第1辑	已售完	8元
电子游戏广场第2辑	已售完	8元
电子游戏广场第3辑	已售完	8元
电子游戏广场第4辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第5辑	已售完	8元
电子游戏广场第6辑	已售完	8元
电子游戏广场第7辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第8辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第9辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第10辑	已售完	8元
电子游戏广场第11辑	已售完	8元
电子游戏广场第12辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第13辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第14辑	已售完	8元
电子游戏广场第15辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第16辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第17辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第18辑	有少量库存	8元
电子游戏广场第19辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第20辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第21辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第22辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第23辑	有少量存书	8元
电子游戏广场第24辑	有少量存书	8元

■请注明所购杂志名称、期号、详细联系地址、电话 ■邮购地址：北京市清河邮局062信箱（100085） ■收款人：邮购部 ■邮购热线：010-84853492 转 11


电子游戏与电脑游戏邮购信息
为了满足广大"电电"老读者的收集珍藏需求，现将我部存有的余书列表一并刊出，欢迎大家邮购！
电子游戏广场第25辑
有少量存书
优惠价：8元
电子游戏广场第26辑
有少量存书
优惠价：8元
电子游戏广场第27辑
有少量存书
优惠价：8元
电子游戏广场第28辑
有少量存书
优惠价：8元
电子游戏广场第29辑
有少量存书
优惠价：8元
剑魂·侍魂系列原画设定
有少量存书
优惠价：8元
电子游戏最新指南与攻略1
有少量存书
优惠价：15元
电子游戏最新指南与攻略2
有少量存书
优惠价：15元
电子游戏最新指南与攻略3
已售完
优惠价：15元
电电96典藏本
已售完
优惠价：15元
电电98典藏本
已售完
优惠价：23元
电子游戏格斗秘籍
已售完
优惠价：20元
电电3周年纪念
有少量存书
优惠价：4元
电电4周年纪念
有少量存书
优惠价：4元
电电2000合订本（上）
有少量存书
优惠价：18元
电电2000合订本（下）
已售完
优惠价：18元
格斗秘籍（修订版）
有少量存书
优惠价：15元
秘籍宝典·续
有少量存书
优惠价：8元
电电99合订本（上）
（上）有少量存书
（下）已售完
优惠价：18元
电子游戏一点通1
优惠价：6元
电子游戏一点通2
优惠价：6元
电子游戏一点通3
优惠价：6元
电子游戏一点通4
优惠价：6元
电子游戏一点通5
优惠价：6元
注意：邮购以上任何书刊均免邮资，如需挂号请每本另寄挂号费2元（2003年之前书刊一次性邮购只需挂号费2元）。若平邮，本邮购部概不承担非我方原因丢失刊物的补偿责任。



Printed in China 科学时代 电子游戏与电脑游戏 2003年12月号 总第138期 邮发代号：24-165 零售价8.6元